

連珠 (五目並べ) の基礎



五段 真野 芳久 著

東海連珠会

東海連珠会ホームページ^(*) で公開している pdf ファイル
です。正誤表等の最新の情報はそこでご覧頂けます。

(*) <http://tokai-renjukai.pya.jp/>

連珠 (五目並べ) の基礎



五段 真野 芳久 著

東海連珠会

連珠の基本ルール

- (1) 縦横各 15 道の「連珠盤」と黒白の石を使います。
- (2) 黒が先手、白が後手で交互に打ち、縦、横、斜めのいずれかに早く「五連」を並べた方が勝ちです。
- (3) 黒は五連を並べる前の「三々」「四々」「長連」がすべて「禁手」で、負けとなります。
- (4) 白には禁手がありません。長連は五連と同様に勝ちとなります。
- (5) 勝負のつかない時は「満局 (引き分け)」となります。

公式戦などの競技会での対局では、開局規定に従って打ち進めます。

まえがき

“^{れんじゆ}連珠”という言葉を知ったことがない人でも“^{ごもくな}五目並べ”あるいは“^{ごなら}五並べ”という言葉は聞いたことがあり、そのうちのいくばくかの人は、子供の頃に家族とか友達と遊んだという記憶を思い出すことでしょう。“黒石・白石と罫線の入った盤を使い、先に自分側の色の石を5つ連続に並べる”のが目的のゲームで、容易に理解できる目的であること、石を罫線の交点に置くだけで動かすことの無いというプレイの単純さから誰もがすぐに楽しめるゲームです。

連珠は、その五目並べに明確なルールを定め、小さな子供から高齢者の方まで誰もが楽しめ、しかし奥義を極めることの困難な盤ゲームです。強い人でも「まだまだ勉強が足りない」と言わせる程の奥深さを持っています。

連珠のルールの下で多くの人に五目並べを楽しんでもらいたい、連珠ゲームの中で見られる様々に応用できる手筋を学んで連珠の奥深さを楽しみながら強くなってもらいたい、との思いが本書を書き始めた動機です。筆者の頭の中にあるもやもやした考えを整理してまとめてみたいという個人的な思いもあり、これも大きな動機です。

連珠では1手先に着手する先手の有利さを解消するために、先手だけに存在する禁手や、最初の数手の打ち方を定める開局規定を設けています。連珠における禁手は、他のゲームに見られない特徴を持っています。後手の白は、「黒に禁手を強制的に打たせる」ことで勝とうとする戦法を取ることができるのです。禁手の存在は、先手・後手のバランスを保つと同時に、連珠の戦法を豊かにし、面白さや勝負の緊迫感を増しています。

“連珠”を理解してもらうために、まずは公式のルールのもとでの用語・ルールや三・四等の基本概念を明確に説明します。既に十分に連珠をご存知の方は、2章から読み始めて頂いて構いません。基本を理解し多様な攻め方・守り方を使えるようになると、連珠ゲームをより一層楽しんでもらえるようになります。本書の前半では、勝ち方と防ぎ方の基本的な手筋を、その考え方を表わす用語や説明を付けることで理解しやすくなるようにして、多めの例と問題を通して学んでいけるようにしています。

本書の後半は、連珠の奥深さを楽しみつつ強くなってもらえるためのものです。しかし、定石や必勝法のような具体的な手順を紹介するものではありません。定石や必勝法の中に見られ様々な場面に応用できる手筋を、従来から広く言わ

れているものに加え、筆者のこれまでの経験から共通性のあるグループとして捉え、引用しやすいよう敢えて名前を付けて紹介する方式を取りました。また、先人の多くの経験・叢智を結実した多くの格言も、例を使って紹介しています。

基本、手筋、格言の項目で重複して現われてくる話題がいくつかありますが、それが重要であるゆえの結果だと考えて下さい。異なる場所で同じ話題についての例や問題が出てくることになりますが、後になるほど多様な検討や読みが必要なものになっていくように配置してあります。

例題はそこでのテーマを理解しやすいよう、よく知られた典型的な局面を、あるいは新たに作成した局面を使っています。本書を通して連珠ゲームをより深く理解して頂き、種々の手筋・作戦を身につけてその面白さ・醍醐味を味わってもらえれば幸いです。

2015 年 2 月

東海連珠会 真野 芳久

目次

1	連珠を始める前の準備	1
1.1	連珠の用具	1
1.2	連珠の基本ルール	2
1.3	連珠の楽しみ方	3
1.4	連珠の基本用語	4
1.5	五、四、三、四三、三々等	7
1.6	本当の三とウソの三	10
1.7	対局規定と対局マナー	12
1.8	[コラム] 初級者の実戦例	13
1.9	本章にある問題の解答	14
2	勝ち方の基本-1	16
2.1	三と四を同時に複数個作る	16
2.2	2手で四三を作る	18
2.3	四の連続で四三を作る	19
2.4	何回かの三の後に四三を作る	20
2.5	[コラム] うっかり連珠	22
2.6	本章にある問題の解答	23
3	防ぎ方の基本-1：三の止め方	28
3.1	簡単に負けてしまうことのないように三を止める	28
3.2	ノリ手で三を止めて先手を取る	30
3.3	三を止める前に四ノビを検討する	31
3.4	今後の展開を見越して三を止める	33
3.5	[コラム] 桂馬の網	34

3.6	本章にある問題の解答	36
4	勝ち方の基本-2	41
4.1	広い空間に向けて攻める	42
4.2	ノリ手を避けて勝つ	43
4.3	ミセ手を使って勝つ	45
4.4	フクミ手を使って勝つ	47
4.5	四ノビの善悪	49
4.6	[コラム] 詰連珠について	51
4.7	本章にある問題の解答	55
5	白の勝ち方の基本	61
5.1	三々・四々・長連で勝つ	61
5.2	禁手を利用して勝つ	63
5.2.1	三々禁を打たせて勝つ	63
5.2.2	四々禁を打たせて勝つ	65
5.2.3	長連禁を打たせて勝つ	67
5.2.4	二重禁を利用して勝つ	68
5.2.5	禁手と勝ちパターンを共通焦点にして勝つ	69
5.2.6	ネライ手を使って勝つ	71
5.3	白の勝ち方を応用する	73
5.4	[コラム] この手は三々の禁手ですか？	74
5.5	本章にある問題の解答	76
6	防ぎ方の基本-2	85
6.1	ミセ手の防ぎ	85
6.2	フクミ手の防ぎ	89
6.3	ネライ手や禁手狙いの防ぎ	91
6.4	[コラム] 危機からの脱出	94

6.5	本章にある問題の解答	96
7	序盤から中盤の打ち方	102
7.1	組立ての形と考え方	103
7.2	呼手	107
7.3	防ぎの急所	110
7.4	攻めの速さに基づく考え方	112
7.5	[コラム] 石にしゃべらせてみよう	116
7.6	本章にある問題の解答	118
8	手筋のいろいろ	123
8.1	波及の手筋	123
8.2	見合いの手筋	124
8.3	連結の手筋	126
8.4	牽制の手筋	128
8.5	禁手筋利用の手筋	130
8.6	禁手筋逆用の手筋	131
8.7	四・三再利用のミセ手の手筋	133
8.8	スカシ止めの手筋	134
8.9	事前工作の手筋	136
8.10	次にフクミ手を見る手筋	137
8.11	広く飛び出る手筋	139
8.12	後の先の手筋	140
8.13	剣先を叩く手筋	142
8.14	控え手の手筋	143
8.15	その他の手筋	144
8.16	本章にある問題の解答	150
9	連珠の格言	165

9.1	白を持ったら禁手をネラエ	165
9.2	四ノビは勝ちを消す / 四三の芽を摘むバカはなし	167
9.3	ミセ手は勝ちを生む	168
9.4	手のない所にフクミの一発	169
9.5	ヒクに妙なくヤスムに妙あり / 一本ヒイて呼手を打つ	170
9.6	三々は四三の卵	171
9.7	ノリ手を恐れよ / ノリ手を怖れるな	172
9.8	四々にノリ手なし	174
9.9	トブに妙あり	175
9.10	ヒイた方に止めよ / 逆ビキに妙あり	176
9.11	石を止めずに筋を止めよ	178
9.12	三剣あって勝てぬことなし	179
9.13	眠三連は突き伸ばせ	180
9.14	その他の格言	181
9.15	[コラム] 格言の一覧	185
9.16	本章にある問題の解答	186
10	上級者を目指して	195
10.1	珠型	195
10.2	開局規定	197
10.3	題数打ちでの開局例	200
10.4	[コラム] 六路盤詰連珠	202
10.5	関連 URL・参考図書	205
	索引	207

スペース的・技術的な理由で枠で囲っていませんが、[コラム] 節には章タイトルと関連した内容で記述しておきたい事柄が書かれています。

1 連珠を始める前の準備

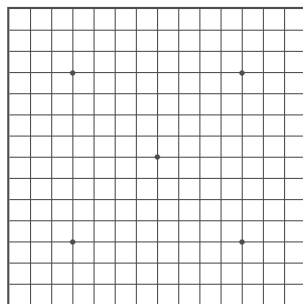
黒石と白石を盤上に置いていって、あるいは○と×を紙に交互に書いていって“縦・横・斜めに先に 5 つ連続して並べた方が勝ち”という五目並べ、あるいは五目並べを楽しんだことのある人は多いと思います。単純なルールでは先手が 1 手先に打つことの有利さは大きい^{ごもくなら}ため、先手と後手が公平に戦えるように五目並べのルールを見直したのが連珠^{れんじゆ}です。五目並べの気楽な気持ちで、しかし正式のルールの下で先手・後手が公平に、連珠を楽しみましょう。

1.1 連珠の用具

連珠では、盤と石（黒石と白石）を使って競技します。石は囲碁で使う碁石と同じものです。



連珠用具：連珠盤、碁石、対局時計



連珠盤の簡易表現

盤は、各マスの大きさは囲碁と同じですが、上図に示すように囲碁より小さめで縦・横 15 本ずつの罫線が引いてある連珠盤（15 路盤とも言います）を使います^{*1}。中央にある小さな点^{てんげん}を天元、4 隅にある小さな点を星と呼びます。

公式戦等では持時間制をとっていることから残り時間を知るために対局時計を使いますが、主催者が用意してくれますので個人で持つ必要はありませんし、初心のうちは時間を気にせず気楽に楽しむ方が良いでしょう。

^{*1} 囲碁は 19×19 です。初級者の練習用等に 13 路盤や 9 路盤等がありますが、囲碁用としての 15 路盤はないようです（NHK の新春ペア碁で 15 路盤を使った例があります）。

15 × 15 の連珠盤は連珠専用です。持っておられない方は、ちょっと厚めの紙に罫線を引いて自作されるか、日本連珠サービスの「はじめての連珠」という小冊子入手されて付録の紙の連珠盤を使われるか、連珠盤を扱っている店に注文して入手されるか（ネットで探すと容易に見つかります）、あるいは碁盤をお持ちであればその 4 辺の 2 本ずつをマスキングして 15 路盤にして使われる等をされて、やはり連珠専用サイズの盤で練習されるのが良いでしょう。

1.2 連珠の基本ルール

“連珠基本ルール”を公益社団法人日本連珠社による「連珠/ルールブック（平成 21 年 3 月版）」より引用してみましょう。

- (1) 縦横各 15 道の「連珠盤」と黒白の石を使います。
- (2) 黒が先手、白が後手で交互に打ち、縦、横、斜めのいずれかに早く「五連」を並べた方が勝ちです。
- (3) 黒は五連を並べる前の「三々」「四々」「長連」がすべて「禁手」で、負けとなります。
- (4) 白には禁手がありません。長連は五連と同様に勝ちとなります。
- (5) 勝負のつかない時は「満局（引き分け）」となります。

公式戦などの競技会での対局では、後述の開局規定^{*2}に従って打ち進めます。

簡潔に表現されていますが、石は罫線の交点に置くこと（従って置くことのできる場所は $15 \times 15 = 225$ ヶ所あります）、最初は中央（天元）に黒石を置くこと、一度置いた石は動かすことができないことが前提となっています。

いくつかの用語の説明がまだなので、すぐに完全に理解するのは難しいかもしれませんが、ここでは、“先に 5 個並べた方が勝ち”という連珠の目的と、先手（黒）への禁手^{きんて}の導入や 6 個以上並ぶ長連の扱いの違いのように“先手（黒）と後手（白）にはルールの上で違いがある”ことを頭に入れて下さい。これは先手の黒が後手の白より 1 手先に打つことによる有利さを解消するために設けられています。

^{*2} 10.2 節で述べる「題数打ち」等のこと。

ゲームとしての連珠のルールは基本的には上のようになり、黒と白のバランスを保つ方向に進んでいます。この連珠のルールは明治から昭和の前中期にかけて活発に議論され、20 世紀後半からは世界の連珠愛好家も議論に加わって現在の形にまとまってきたものです。しかし、黒が 1 手先に打つことの有利さは、このルールだけで十分に解消されているとは実は言えません。実際の公式戦等ではいくらか複雑な開局規定に従って最初の数手が打たれます。開局規定を学ぶのは十分強くなってからでも間にあいますので、最後の方の 10.2 節で要点を説明しています。開局規定については現在もなお種々の方法が検討されています。

1.3 連珠の楽しみ方

連珠は対戦ゲームですので、2 人が盤をはさんで対局して楽しむ実戦が基本です。気楽な対局であれば、雑談しながらのんびり対戦するのもよいでしょうし、時には反省の言葉を入れつつ手の批評をしながらでもよいでしょう。公式戦のようなある程度以上の真剣勝負の対局では、私語は慎み一手一手に全力を投入しましょう。

2 人で対局する場合でも他の楽しみ方があります。ネット対局では対戦者が同じ場所にいる必要はないのが最大の利点で、自宅等の好きな場所で各地にいる連珠愛好家と対戦できます。対戦の場を提供してくれているサイトの規則に従って対戦しますが、相手の顔が見えないのが長所とも短所ともなり得ます。対戦中のチャットは短所を減らすのに役立ちますが、それだけの余裕をもって対戦できるとネット対局の楽しみも倍増するでしょう。

他の対局方法は、対局者の同時性もなくしてくれる通信戦です。昔であれば葉書を使い、今なら e メールを使い、次の手のための検討に十分な時間をかけることができ、1 局を打ち終えるのに何日もかけて対戦します。(社) 日本連珠社では、各地の愛好家のために通信戦のサポートもしています。

対局以外の連珠の楽しみ方として、詰連珠があります。問題局面が与えられて勝ちにもっていく手段を答えるもので、手段に対する制約によって、追詰め問題、四追い問題、限珠案と大きく分類して 3 種類があります。詰連珠については 4.6 節のコラムで簡単に触れています。詰連珠を解くだけでなく、詰連珠を作る側になって趣向ある問題を作り、多くの人に自分の作品を解いてもらう

のも良いものです。

連珠家の技量を示す 1 つの手段として級・段があります。公式戦等の対局によって実力を示すことで級・段を得られるのはもちろんですが、詰連珠を解くことでも獲得できます。いずれの方法でも、連珠を楽しみつつ自身の成長を級・段を得ることで確認していきます。

1.4 連珠の基本用語

「連珠/ルールブック」には連珠用語の定義が書かれています。正確にはそちらを参照すべきですが、ここでは基本用語について分かりやすい説明を付けておきます。

五 : 縦・横・斜めに同色の石が丁度 5 個並んだもの。五連とも言います。黒・白とも勝ちです。

きんて
禁手 : 反則手。打つと (相手の四や三等を止めるために打っても) 負けになります。

ちょうれん
長連 : 縦・横・斜めに同色の石が 6 個以上並んだもの。黒は禁手ですが、白は勝ちです*3。

四 : 1 個の石の追加で五となるもの。

たつし
達四 : 四で、五にする場所が 2 つあるもの。

三 : 1 個の石の追加で達四となるもの。

さんさん
三々 : 着手点を共通点として同時にできる 2 つの三。三三とも書きます。黒は禁手です。

しし
四々 : 同時にできる 2 つの四。四四とも書きます。黒は禁手です。

しさん
四三 : 同時にできる四と三。

せんて
先手 : 黒のこと。時に、新たな戦いの場に先に打つ側のこと。

ごて
後手 : 白のこと。時に、新たな戦いの場に後に打つ側のこと。

ちゃくしゅ
着手 : 手番の時に盤上に石を置く (打つ) こと。

とうりょう
投了 : 負けを認めること。

まんきよく
満局 : 引分けのこと。

*3 白は勝ちですので、以降で「五」と言う場合、白の長連も含まれています。

以上は連珠をゲームとして楽しむために最低限必要な用語と言えます。なお、三々に三や四が加わる三三々や四三々等、四々に三や四が加わる四々三や四四々等は、三々や四々の特殊形と考え、黒は禁手です。禁手の形であっても五と同時にできるものは、五が優先され、黒でも勝ちです。

次の用語は連珠ゲームに強くなるために最低限必要な用語です。これらを含む種々の用語や概念は、以降の章・節で例題とともに詳しく説明されます。

じょうせき

定石 : 両者最善を尽くした時の手順。時に、黒勝ちとなる定着した打ち方を指すこともあります。

ミセ手 : 次に四三 (白の場合は四々も含む) を作るぞと打つ手。

しお

四追い : 四の連続で打つこと。四追い勝ちとは、四追いで勝つことです。

フクミ手 : 次に四追いで勝つぞと打つ手^{*4}。

おて

追い手 : 三を作る (ヒク) 手 (三ヒキ)・四を作る (ノビる) 手 (四ノビ)・ミセ手・フクミ手の総称。

防ぎ手 : 追い手に対して五を作らせないように打つ手。三や四に対して防ぐこと等は止めるとも言います。

おいづ

追詰め : 追い手の連続で勝ちを導くこと。おいが追勝ちとも言います。

ノリ手 : 追い手になっている防ぎ手、または相手の四追い中に四ができる防ぎ手。

こしゅ

呼手 : 追い手でない攻めの手。追詰めを残している場合に限って言うこともあります。

連珠の基本を理解した人が更に楽しむために必要な用語で、本書で使っているものを以下に説明とともに示します。

ちょうれんすじ

長連筋 : 直線状に並び間に空点のある 3 つ以上の同色の石群で、空点を同色の色で埋めた時に長連になるもの、またその状態。黒の長連筋を六腐^{ろっぽ}とも言い、そうなることをクサルと言います。

し

トビ四 : 四で、四を構成する石の間に空点があるもの。

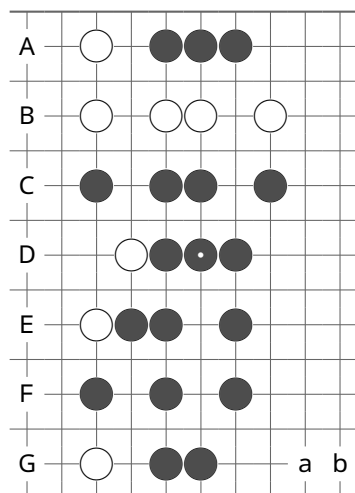
たつさん

達三 : 三で、達四にできる場所が 2 つあるもの。

^{*4} ミセ手は、四追い回数が 1 で次の手が四三 (白では四々も含む) となるフクミ手です。最後の黒の防ぎ手が禁手になる白のフクミ手を、特にネライ手と呼ぶことがあります。連珠では黒に禁手を打たざるを得ない状況にする (ハメると言います) のも白の立派な作戦です。

- トビ三^{さん} : 三で、三を構成する石の間に空点があるもの。
- 眠三^{みんさん} : 三ではないが、1 個の石の追加で四にできるもの。3 個の石が連続している場合に言うことが多い。
- 剣先^{けんさき} : 眠三が四を作ることでできる場所。
- 二連^{にれん} : 1 個の石の追加で三にできる連続した 2 個の石。
- 両ミセ手 : 複数箇所^{箇所}に四三勝ちが残るように打つこと。
- 両フクミ手 : 複数の独立した四追い勝ちが残るように打つこと。
- ノリ返し : ノリ手を防ぐ手が追い手になっていること。
- 絶対止め^{ぜったいど} : ある防ぎ手以外の防ぎでは容易に勝ちが残る状況のこと、またその防ぎ手。
- 最善/最強 : 何らかの基準で最も良いとされる手。最強は主に防ぎの手に使われます。着手を評価する用語としては他に、敗着^{はいちゃく}、悪手^{あくしゅ}、失着^{しつちゃく}、疑問手^{ぎもんしゅ}、こうしゅ、みょうしゅ、ぜつみょうしゅ、妙手^{めうしゅ}、好手^{こうしゅ}、絶妙手^{ぜつめうしゅ} (後ろになるほど良い手) 等があります。

用語の説明を補うために、迷いそうな例を次図に示します*5。



- A の黒は三ですが、達三ではありません。
- B の白は、4 つの石で構成されるトビ三で、達三でもあります。黒に一手で止められますので、三々とは言えません。
- C の黒は、三でなくトビ三でもありません。
- D の黒は、眠三の典型例です。E や F の黒も眠三と呼ぶことができます。
- G の黒は、二連です。この例では a に白石があるか、b に黒石があると二連と呼べません。必要性が少ないので“二”に関して更に詳しく分類することはしません。

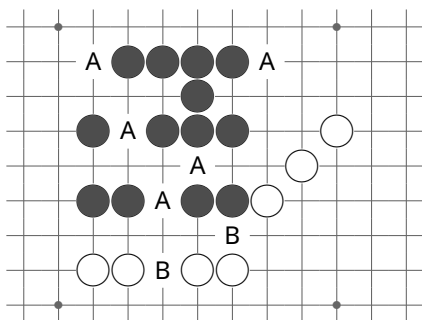
*5 例題や問題の多くの図では星の位置から盤の中心である天元の位置を知ることができますが、そうでない場合に天元の位置を見付けられるよう小さい白丸のある黒石 (図の D の行に例があります) で天元の位置を示しています。

1.5 五、四、三、四三、三々等

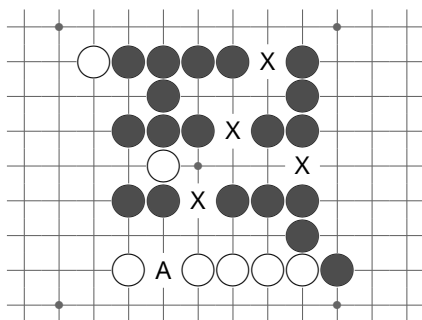
連珠は五を作ることが目的です。五ができる前には四があり、その前には通常三があります。五・四・三等がどこにあるか、あるいはどこに打つとそれができるかを、石の配置からスムーズに見つけられることが上達への第一歩です。斜めに連続するものや、間に空点のあるトビ四やトビ三は見落としやすいので、見つける訓練をしておきましょう。

五・四等が多くできるように作った図を示します。A、B、X で示した場所が確かにそうなっていることを確認して下さい。ただし、問1～問7の各図には1ヶ所だけわざと記入していない点があります。

【問1～問7共通】各問の図には、各テーマを満たす点が1ヶ所だけ示されていません。それはどこにありどの種類のもののでしょうか。



【問1】五となる点を示しています。Aは黒の五、Bは白の五で、いずれも勝ちです。

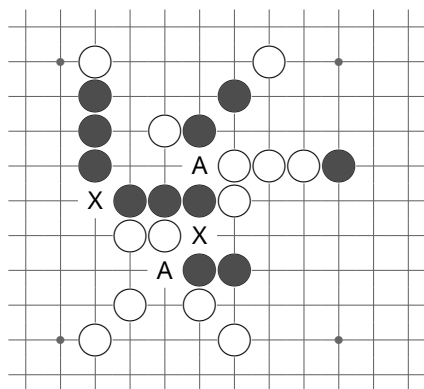


【問2】長連となる点を示しています。Aは白の長連で白の勝ち、Xは黒の長連で禁手です。

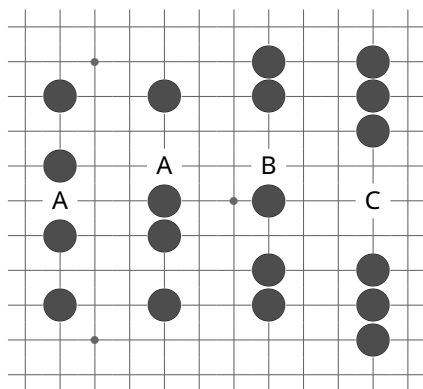
五や長連は、ゲームの勝敗を決める最終形です。従ってそれらが出現したら、勝ちあるいは負けを宣言して終局にします。

四は五の一手手前の形です。自分側に四があれば、遠慮なく五にして勝ちを宣言しましょう。相手側に四があれば、五になる場所に石を置いて五にならないよう邪魔をしましょう。五になる場所が2ヶ所ある達四の場合は、邪魔する方法がありませんので、(自分側に五や四がない限り)潔く投了しましょう。

がります。四や三が複数個重なる形は種々あります。それらを眺め、あるいは実際に並べてみて慣れるようにしましょう。

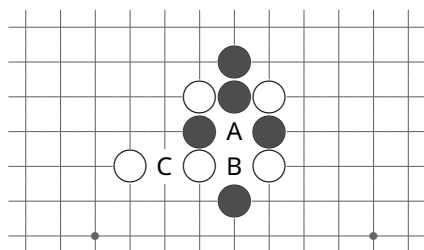


【問 7】四々となる点を示しています。A は白の四々、X は黒の四々で禁手です。白の長連は五と同等ですので、下方の A も四々です。

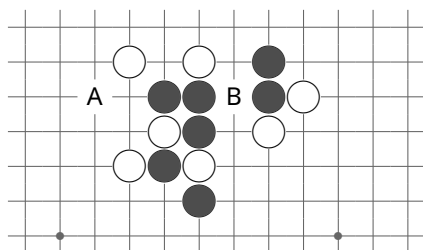


【一直線上の四々】一直線上にできる変わった形の四々を示しています。A は両頭りょうとうの四々、B は長蛇ちようだの四々、C は争竜そうりゆうの四々と呼ばれます。

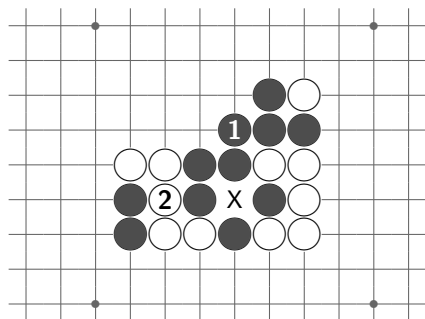
■ 三々について：三々は着手点を共通点として同時にできる 2 つの三のことで、黒は禁手です。従って、同時でない、あるいは着手点を共通点としない三は 2 つ以上あっても禁手になりません。次の 3 つの例では、結果的に 2 つの三ができていますが、いずれも三々ではなく、従って禁手でもありません。



【同時でも着手点共通でもない】黒 A、白 B の四、四を止める黒 C と進むと、黒に三が 2 つできていますが、それらは同時でも着手点共通でもありません。



【同時だが着手点共通でない】図の B は黒の四々禁の点ですが、黒 A に打つと四々禁が解除され B に達四を打てるようになります。A に打つと 2 つの三が同時にできますが、着手点を共通点としていません。



【着手点共通だが同時でない】

黒 1 とした時、縦は X 点が四々で達四にできないため三でなく*6、斜めの四と横の三だけです。四を止める白 2 とした瞬間、X 点の禁手は解除されて縦が三となり、この時点で着手点 1 を共通点とする 2 つの三がありますが、同時にはできていません。

これらの例は結果的に三を 2 つ作っていますが禁手でありませので、このような形で黒勝ちとなることもあります。2 つの三を同時に作っている 2 番目の例は復活三々と呼ばれますが、定義から三々には含まれません。

1.6 本当の三とウソの三

四については本当の四かウソの四かで悩むことはまずありません*7が、三の場合には本当に三であるのかどうかを考えなければならない場面が起こり得ます。問題となるのは、一見三だけれど達四にする手段のないものです。次の 3 つの場合があります。

- 黒・白とも三連 (連続する 3 つの石) の両側に 1 つの空点に続いて敵石がある場合*8(これを夏止め^{なつど}と言います) は、達四にする方法がないため三ではありません。黒の三連の場合には、2 つの空点に続いて黒石がある場合*9も同じように達四にする手段がありません (長連筋の夏止め)。
- 黒の場合で、トビ三に見えても 1 つ空けた外側に黒石がある*10と、長連筋に入っていて達四を作れず、三ではありません。
- 黒の場合で、達四にする点が禁手になっていると、達四にすることができず、三とは言えません。

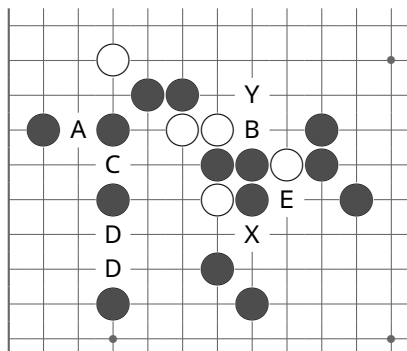
*6 この種の“ウソの三”は 1.6 節と 5.4 節でより詳しく説明されます。

*7 五と同時にできる三々等は五が優先されますので、四を五にしてはいけな制約がないことによります。ウソの四と言えるのは、“●●●●●●”のような場合だけでしょう。

*8 “○●●●●○”のような状況です。敵石の代わりに盤外としても同じです。

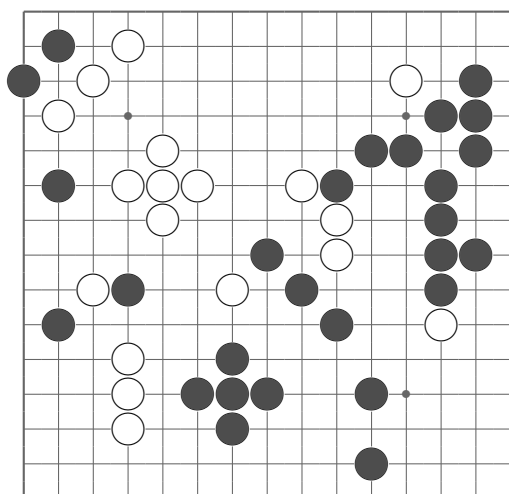
*9 “○●●●●●”のような状況です。

*10 “●●●●●●”のような状況です。



【ウソの三の例】A～E の記号で示された各点に黒が打っても、B の点に白が打っても、三のように見えて三ではありません。

黒の A と白の B は夏止め、黒の C は長連筋の夏止め、黒の D は長連筋です。黒の E と黒の B は達四にする点 (それぞれ X と Y) が禁手です*11。



【問 1】この局面の中には多くの「三」*12があります。黒の三と白の三はどこにいくつつあるのでしょうか。

*11 X や Y の点が禁手であると分かって初めて E や B が黒の三でない判断できます。実際の局面に現われることはまずありませんが、禁手が否かをすぐには判断できない複雑な例があり得ます。判断方法の基本は、禁手が否かを判断できるまで仮に石を置いていき、その結果を逆に辿って元々の位置について判断します。5.4 節に例を使っている説明があります。

*12 以降、「三」と書いて「三らしく見えるもの」を表わします。三以外にも、例えば「好形」のようにも使います。

1.7 対局規定と対局マナー

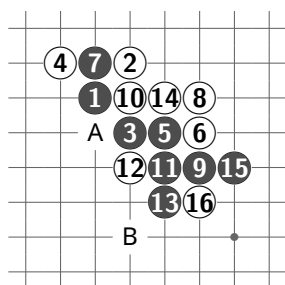
対局中に守るべきことが対局規定として定められています。また、守ることが望まれる対局マナーもいくつかあります。それらのいくつかを次に示しますが、お互いに気持ち良く公正に対局するためと考えれば、いずれも当然のことでしょう。

- 対局開始時には挨拶しましょう。例えば、「お願いします」。
- 終了は、負けを認めた側から「ありません」「負けました」等の投了の意思表示をします。(自分側に五があるのに投了してはいけません。投了の意思表示は盤面の状況より優先されます。)
- 一方がその着手後に満局を提案し、他方がその直後の着手前に同意した時に満局になります。
- “待った”、置き直しは厳禁です。石が盤に触れた後は石を持ち上げることなく盤上に石を置き、石から指を離れた瞬間が着手の時点になります。“待った”や置き直しは反則とみなされ、負けとされても文句は言えません。
- 着手は義務ではなく権利です。対局相手にパスする旨を通知することでパスできます。
- 対局中(中断中も含みます)に、参考資料を見たり、他の盤で局面を検討したり、他の人と相談してはいけません。
- 対局中の私語は慎みましょう。「三」、「四」等と言う必要はありませんし、言うべきでもありません。
- 石をすべらせて置くのは好ましくありませんし、途中で手が離れるとその場に打ったものとされます。
- 中座するときは相手にことわりましょう。
- 対局時計を使う場合、着手した後で指した側の手で時計のボタンを押します。
- 観戦者は対局者の邪魔にならないよう静かに観戦します。横から口出ししてはいけません。

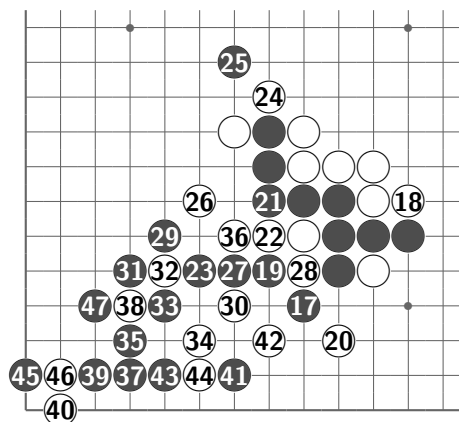
公式戦等ではこれらの規定やマナーを守らなければなりません、気楽な対局ではその精神を汲み取って大人の対応をしましょう。

1.8 [コラム] 初級者の実戦例

実際の連珠対局がどのように進むかを、定石や基本手筋を勉強中の、しかし力を付けつつある初級者の実戦例で見てみましょう。初手の黒を天元に打つ以外に何の制限もなく自由に打ち進める自由打ちでの対戦です。各手の意図や評価を理解するのはまだ難しいでしょうが、対局の進み方や最後に四三ができて終わっていること等を感じ取ってもらえれば結構です。



(1～16) 白4は強防で、黒5は知らないで打てない最善手です。白6や8では防ぎとしてはA等が強いのですが、譜の8は白のチャンスも狙う面白い打ち方です。黒9・11はセンスの良い組立てで、優勢^{*13}を築きました。白12の強防に対して、黒13・15で悪くありません。ただし、15では反対に止めて先手を取り次にBとすると簡単でした。



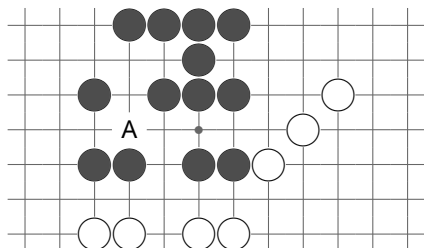
(17～) 黒47にて四三勝ち。黒は17・19・23と好形を作って攻めを続けており、白は上部に転進したいのですがその余裕は全くなく、必死の防ぎをしています。黒は29・33と、初級者とは思えない絶妙なミセ手を連発して優勢を維持し、37のトビ三を決め手として、狭い場所ながら39から四の連続で勝ち切りました。

好形に組んだ黒を必死の強防で防ごうとする白ですが、黒は最善ではなくとも好手を連発して攻め続け、最後は盤端まで使い四追いで勝ちを決める有段者並みの終局となる熱戦譜でした。

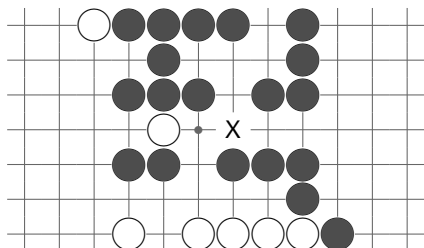
^{*13} 局面を評価する表現には種々あります。本書では必ずしも厳密ではありませんが、互角、打ちやすい、有利、優勢、勝勢、必勝(後ろになるほど勝ちに近い)という表現を使います。

1.9 本章にある問題の解答

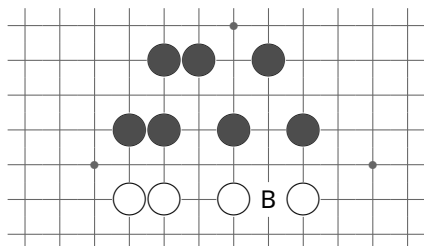
1.5 節 (五、四、三、四三、三々等) 問題の解答



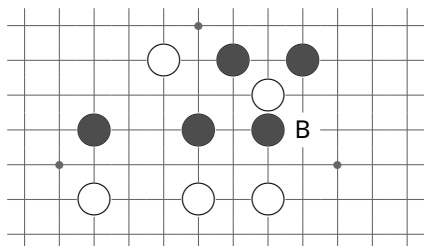
【問 1】A に黒の五があります。斜めは見落としやすいので要注意です。



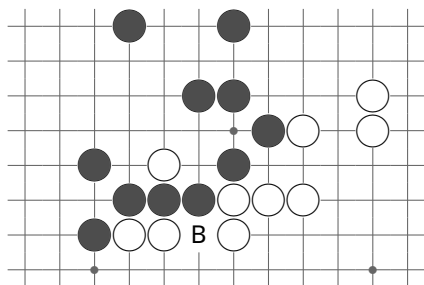
【問 2】斜めに長めの黒の長連 (禁手) があります。



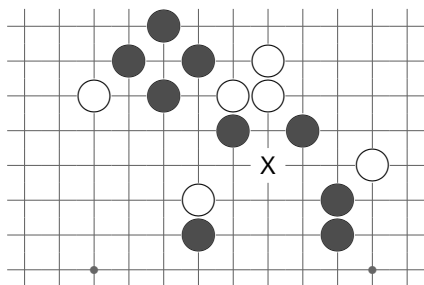
【問 3 (図は下部分のみ)】B に白のトビ四があります。長連筋の場合、黒と白とでは違った結果になります。



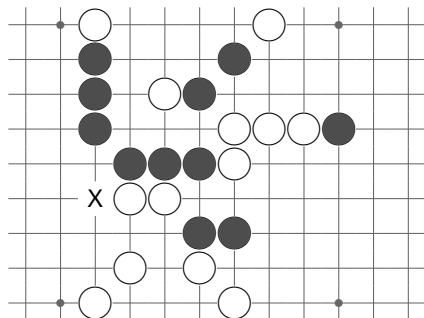
【問 4 (図は下部分のみ)】B に黒のトビ三があります。



【問 5】B に白の四三があります。

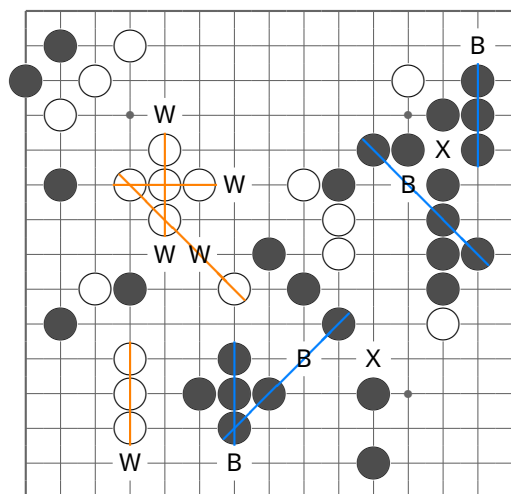


【問 6】X に黒の三々 (禁手) があります。2 つの三とも斜めのトビ三で見つけにくかったかもしれません。



【問 7】X に黒の四々（禁手）があります。

1.6 節（本当の三とウソの三）問題の解答



【問 1】黒は、青線で示される縦 2 つと斜め 2 つの計 4 個です。それぞれ B の点に打つと達四ができます。X の点が禁手になっていることに注意して下さい。

白は、オレンジ線で示される縦 2 つ、横 1 つと斜め 1 つの計 4 個です。それぞれ W の点に打つと達四ができます。

2 勝ち方の基本-1

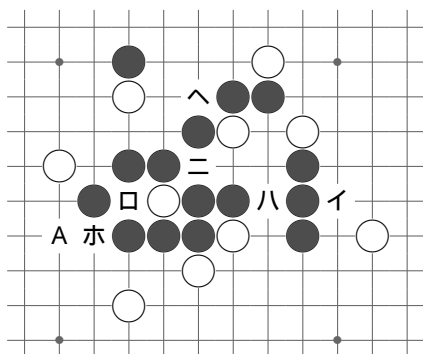
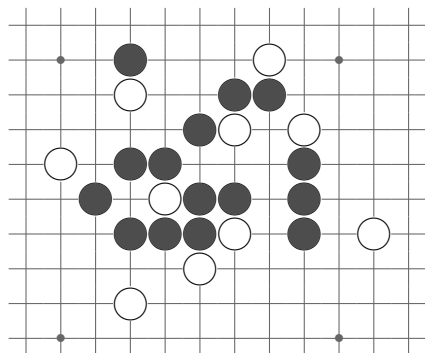
五を作ろうと三や四を順番に作っていても相手に順番に止められるだけで、相手がミスをしない限り五を作ることはいけません。相手のミスを待つのではなく確実に五を作る方法を本章で学びます。

2.1 三と四を同時に複数個作る

確実に五を作る基本は、三あるいは四を同時に複数個作ることです。相手は一手で両方を止めることができず、止められなかった方の三または四を使って五を作ることができます。ただし黒は三々、四々、四三々等が禁手で打てませんので、三あるいは四を同時に複数個作るには四三しかありません^{*14}。

白は、四三を含め四や三のどんな組合せも可能です。勝ちとなるパターンは多くありますが、黒の場合と同じく基本は四三です。

【例：黒先（下左図）】黒が一手で勝ち^{*15}になりそうな場所がいくつかありそうですが、正解の四三を作る場所は1ヶ所です。その場所を探して下さい。

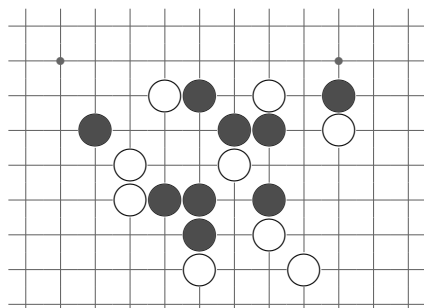


【例：解答（上右図）】Aで四三が正解です。イの‘三’は一端が止まっており、口の‘三’は夏止め、ハの‘三’は長連筋、二の‘三’は長連筋の夏止め、ホは四々の禁手、へは四三々の禁手です。

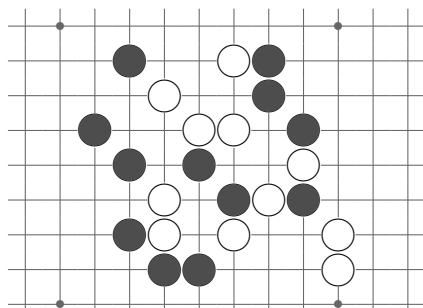
^{*14} 例外として、1.5節で見た黒の復活三々等があります。

^{*15} 防ぎようのない形で四や三が複数個できた時点、達四ができた時点、あるいは強制的に禁手を打たせることができる時点で、勝ちが確定すると考えます。“一手で勝ち”は、次の手で勝ちとみなせる上記のパターンができることを示しています。

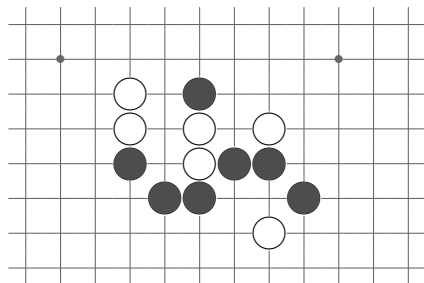
次の問題にはいくらか複雑な作り物の図も含まれています。黒先の問題では、本当の三とウソの三を判別する復習にもなります。



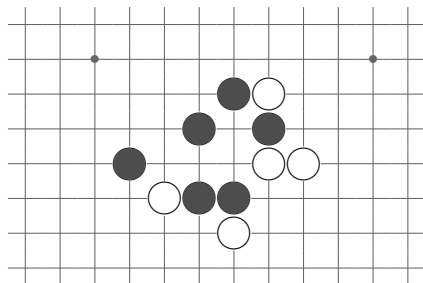
【問 1：黒先】次の一手で勝ちです。



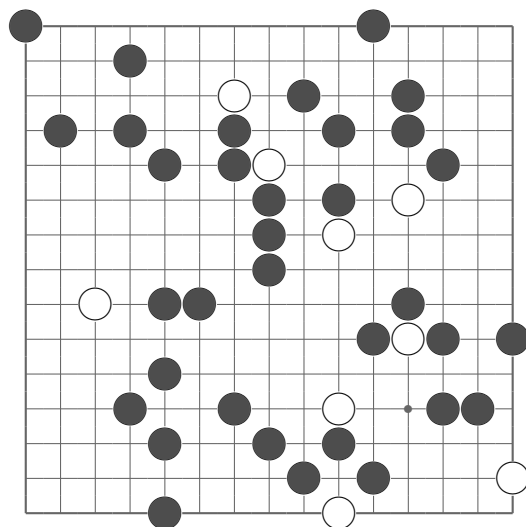
【問 2：白先】次の一手で勝ちです。



【問 3：白先】次の一手で勝ちです。



【問 4：白先】次の一手で勝ちです。



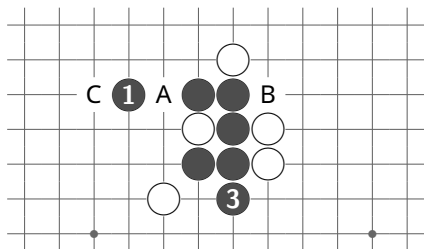
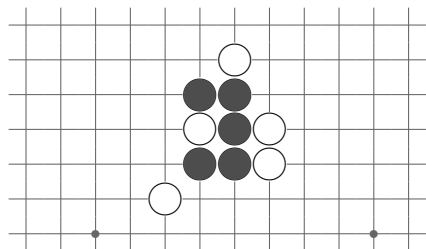
【問 5：黒先】黒は次の一手で四三を作ることができます。その場所を見つけて下さい(2ヶ所あります)。

四三らしく見えても、ウソの三であったり、禁手になっていたりする箇所がいくつかあります。連珠ルールを使ったパズルと言えますが、正しく2つを見つけるのは難しいかもしれません。

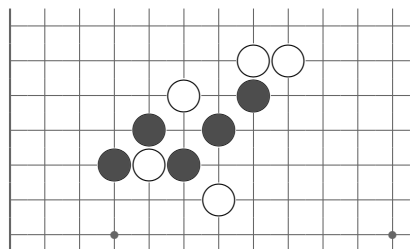
2.2 2手で四三を作る

黒はもちろん白も、四三を作ることが勝つための基本です。一手で四三を作る状況になる場合の多くでは、その直前に三あるいは四を作っています。一手で四三を作れなくても、三や四を作って石を追加することで四三となる場所ができるかもしれません。この節の問題はいずれもまず三か四を作って相手に止めさせ、次の2手目で四三を作ります。

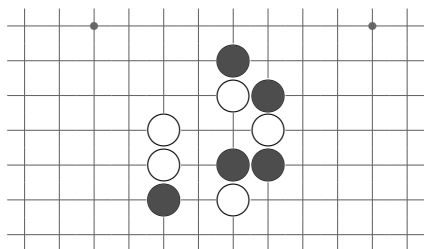
【例：黒先（下左図）】2手目に四三です。



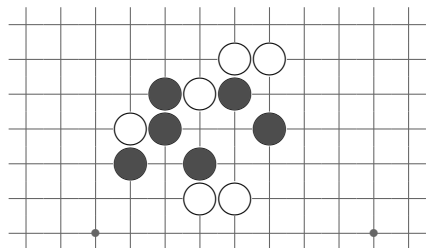
【例：解答（上右図）】黒1と三を作り、白がA, B, Cのどこに止めても黒3で四三です。白がBに止めると三ができますが、構わず四三を作って勝ちです。



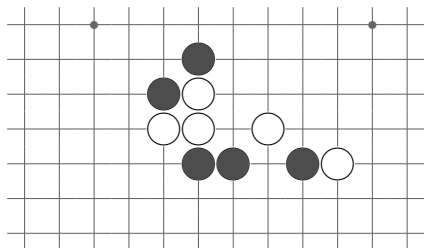
【問1：黒先】2手目に四三です。



【問2：黒先】2手目に四三です。



【問3：黒先】2手目に四三です。



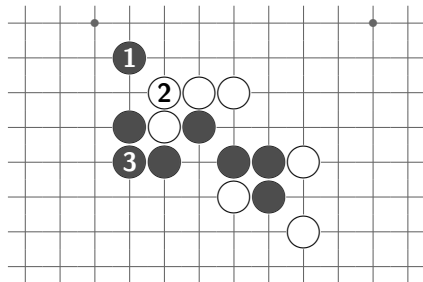
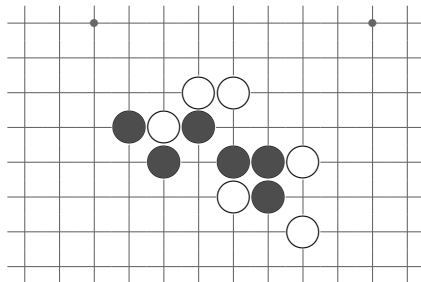
【問4：黒先】2手目に四三です。

2.3 四の連続で四三を作る

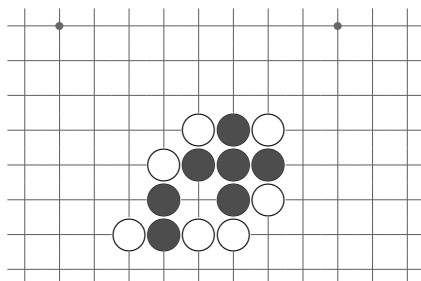
相手に五ができない限り、四を打てば相手に防ぎを強制し、その防ぎ手に選択の余地はありません。四ノビは強力な攻めの手段です。しかし、攻め手の石と同時に防ぎ手の石も増え、増えた石はその後の守りに少なからぬ影響を与えるかもしれません。そこで対局では防ぎ手の石の増加による紛れをできるだけ避けるため、すぐにノビる必要のない四ノビはできるだけ後回しにして、最後に数回の四ノビをして四三等の勝ちパターンを作るようにします。実際に多くの対局ではそのように終局しています。

この節の問題はすべて、何回か四ノビ^{しお}をしてから四三を作ります。四の連続で打つことを四追い^{しお}と言い、四追いで勝つことを四追い勝ちと言います。

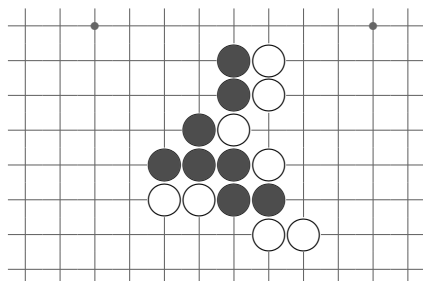
【例：黒先（下左図）】四追い勝ちして下さい。



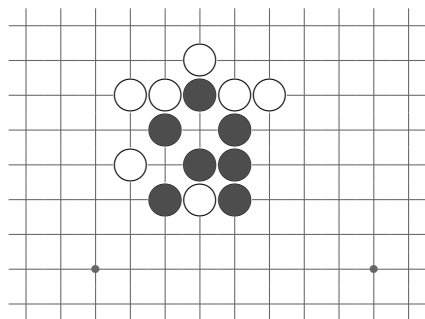
【例：解答（上右図）】黒は1, 3と四の連続で四三を作ることができます。これを“(1 3)の四追い”、あるいは単に“(1 3)”と書きます。丸括弧で四追いを表わしています。ここでは1と3の順序を変えても構いませんが、順序を変えると勝てなくなる場合もありますので注意が必要です。



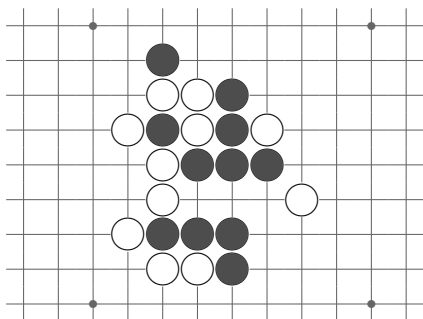
【問1：黒先】四追い勝ちして下さい。



【問2：黒先】四追い勝ちして下さい。



【問 3：黒先】四追い勝ちして下さい。
禁手を打たないようにします。



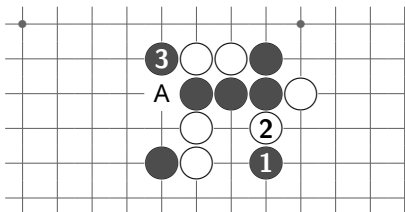
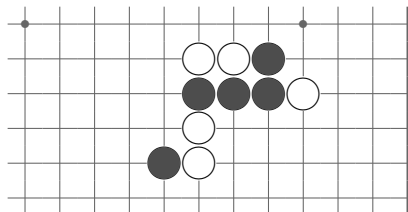
【問 4：黒先】四追い勝ちして下さい。
黒の長連は禁手ですが、五と同時にあれば五が優先されます。

2.4 何回かの三の後に四三を作る

この節では、三を何回かヒイテ四三を作る練習をします。四三を作る直前は四の連続かもしれませんが、4章で更に高度な勝ち方を学びますが、三の連続で勝ちを導くのは、四追い勝ちと同様に連珠の勝ち方の基本です。

三の止め方は複数あり、止め方に応じて異なる勝ち筋を用意する必要がありますこともあり^{*16}、必要な読み^{*17}の量は増えます。まずは短い手数の問題から始めて、読み切れるように訓練しましょう。三や四等の^{おいづ}追い手^{おいが}（追い手については4.4 節参照）の連続で勝ちに導くことを追詰めあるいは追勝ちと言います。

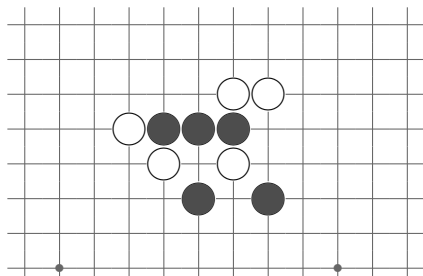
【例：黒先（下左図）】三を何回かヒイテ勝って下さい。



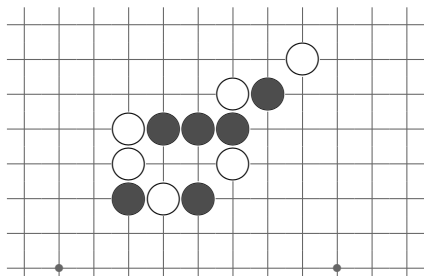
【例：解答（上右図）】黒 1, 3 とトビ三を 2 回ヒイテ、次に A で四三勝ちです。
白 4 で三を作られても構わず四三を作ります。白が 2, 4 でどこに止めても同じ結果になります。

^{*16} 相手が四ノビできるのであれば、四ノビされた場合にも注意を払う必要があります。

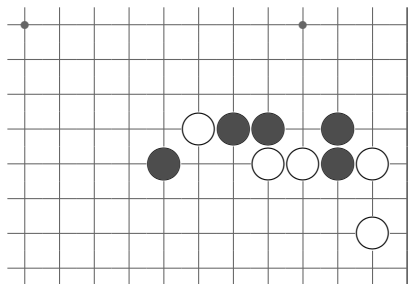
^{*17} 局面の進行を頭の中で予想することです。読みによって今後の進行を完全に把握することを読み切ると言います。



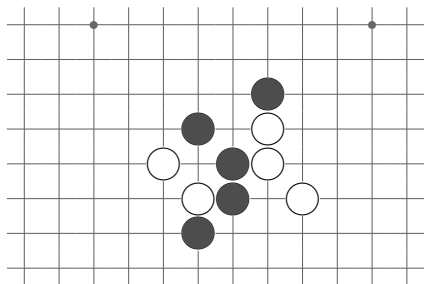
【問 1：黒先】勝って下さい。手順は重要です。



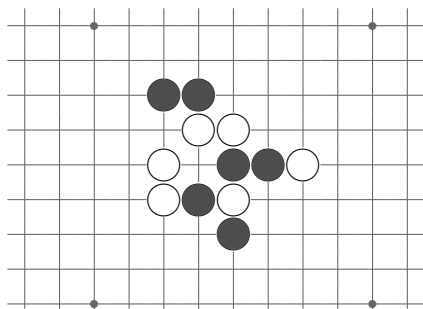
【問 2：黒先】白のノリ手がありそうですが、勝って下さい。



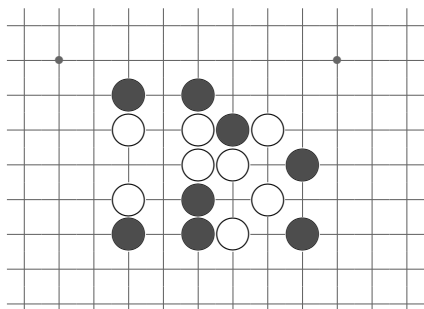
【問 3：黒先】勝って下さい。



【問 4：黒先】勝って下さい。相手の止め方に応じて次の三を変えます。



【問 5：黒先】勝って下さい。絶対止めとなる三をヒいて、反対側に四三を作ります (問 6 もそうです)。



2.5 [コラム] うっかり連珠

おっちょこちょい同士の熊さん(黒)と八つぁん(白)が連珠をしています。ふと気付くと次のような状況になっていて、2人が口論しています。どちらが正しいでしょうか、あるいは2人とも間違っているのでしょうか。

1. 熊：あれ、いつの間にできたんだろう。ここに黒石が5個並んでいるよ。
だったら俺の勝ちだ。

八：本当だ。でもその時に言わないから5個並んでいてももう有効期限が過ぎていて無効だよ。続けて打とう。

2. 八：あっ、ちょっと打つのを待って。今気付いたけれどあんたは三々を打ってたみたいだ。ここに三々の禁手があるよ。

熊：確かに三々らしいのがあるけど、同時にできたとは言えないよね。あんたは両方を止められないようだから俺の勝ちだ。

3. 八：あれ、ここに黒石が6個並んでいる。長連禁であんたの負けだ。

熊：あっ、ばれたか。でも数手前に作ったその時に気付かないあんたが悪いんで、もう無効だよ。続けて打とう。

4. 熊：あーあ、四三を作られてしまった。はい、負けました。

八：さすが潔い熊さん、四を止めると達四なんだけどね。逆転勝ちだ。

熊：えっ、じゃ達四にしてと。はい、俺の勝ちだ。

5. 熊：盤が一杯になってきたけど、次の手で五連だ。えいやっと、パチッ。

八：おいおい、あんまり強く打つからまわりの石が随分飛び散っちゃったよ。元に戻せないじゃないか。しょうがない、最初から指し直した。

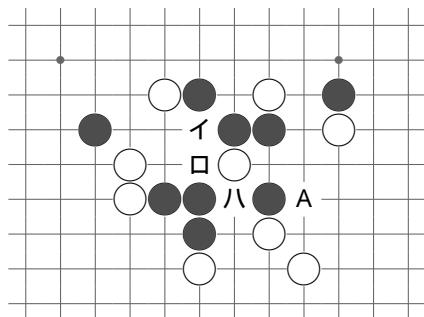
熊：俺の勝ちだったのは分かってたくせに。俺の勝ちだ。

6. 熊：どうも白っぽいと思ったらやっぱり白石が黒石より1個多い。どこかで2回続けて打ったな。あんたの反則負けだ。

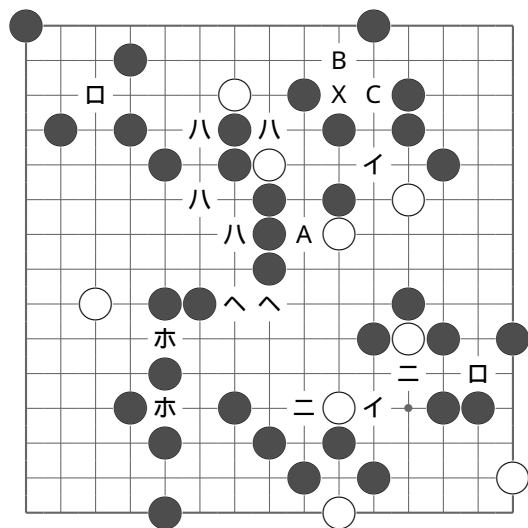
八：確かに白石が多いけど、反則はしてないよ。不思議だ。ここまで打ったんだからあんたが1回パスしたことにして続けるしかないよ。

縁台連珠のようなので、硬いことは言わずに仲良く譲り合うのも1つの方法でしょうが、頑固者でもある熊さんと八つぁんなので、公式ルールではどうなっているかを教えて参考にしてもらいましょう。(アドバイスは2.6節内にあります。)

2.1 節 (三と四を同時に複数個作る) 問題の解答



23

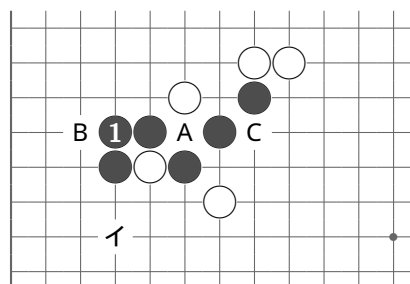


【問 5】A と B が黒の四三の点。

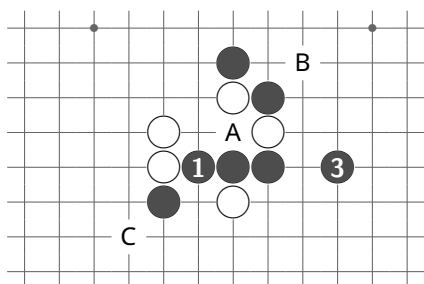
A の三は長連筋の夏止めでなく、右下に打てば立派な達四です。B の三は、C が四三々のため三でないように見えますが、C 後の X が四々のため C での横は三でなく C に打つことができ、結局 B は四三です。

イの三は一端が止まっており、口の三は夏止め、ハの三は長連筋、二の三は長連筋の夏止め、ホは四々の禁点、への三は達四にする点が四々です。

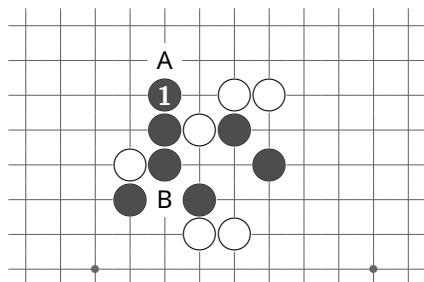
2.2 節 (2 手で四三を作る) 問題の解答



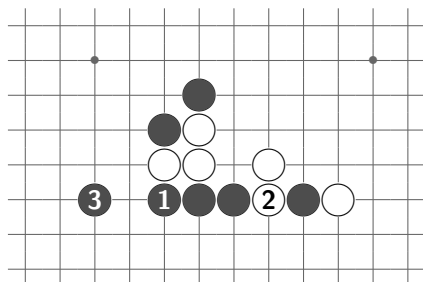
【問 1】黒 1 と三を作り、白が A, B, C のどこに止めても次に黒イで四三です。白 A の止めで白に三ができますが、構わず四三を作ります。



【問 2】黒 1 と三を作り、白が A, B, C のどこに止めても次に黒 3 で四三です。初手で 3 は、三々の禁手です。

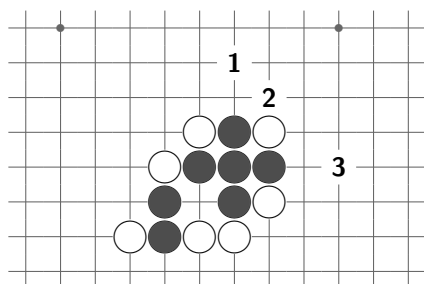


【問 3】黒 1 と三を作り、白が A と止めれば黒 B と、白が B と止めれば黒 A と、止められた反対側に四三を作ります。すぐに A や B に打つのは、三々の禁手です。

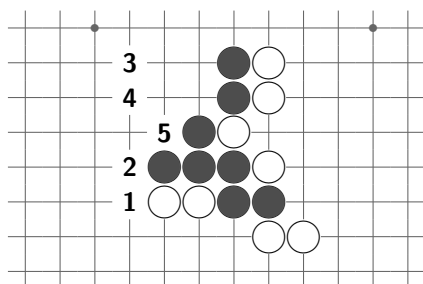


【問 4】黒は 1, 3 と四の連続で四三を作ることができます。白には三がありますが、四を作っているのであれば気にする必要はありません。

2.3 節 (四の連続で四三を作る) 問題の解答

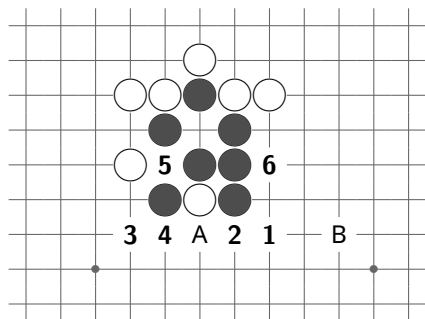


【問 1】黒 (1 2 3) の四追い (番号が規則的なので、“1 ~ 3 の四追い” と書けます) で四三勝ちです*18。別の順序でも構いません。実戦でも現われやすい形です。

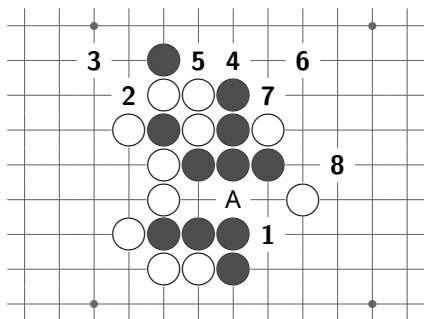


【問 2】黒 1 ~ 5 の四追いで四三勝ちです。1, 2, 3 の順序は任意です。長い四追いではありませんが、最後にできる四三が見えにくい例になっています。

*18 四の止め方は 1 通りですので、防ぎ手は省略し、攻め手の四の場所のみを 1, 2, 3, ... と示しています。

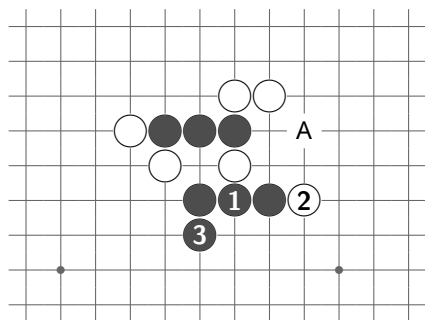


【問 3】黒 1~6 の四追いで四三勝ちです。(1 2 3 A B 6) の四追いは、A に黒石が置かれるため、最後の 6 が四三々の禁手になります。

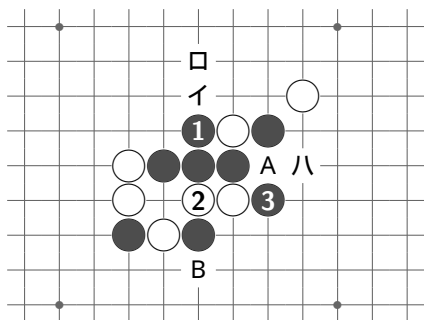


【問 4】黒 1~8 の四追いで四三勝ちです。黒 1 の '三' は A に打てないので否三ですが、黒 2 後の A は五長連の黒勝ちなので、2 は立派な四です。

2.4 節 (何回かの三の後に四三を作る) 問題の解答



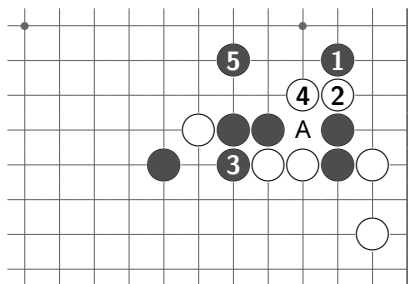
【問 1】黒 3 後 A の四三勝ち。2 で反対も同じです。手順を変えて初手で黒 3 とすると、白に三で止められて失敗です。



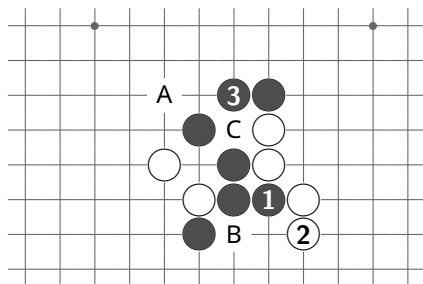
【問 2】黒 3 後 A の四三勝ち。白 2 で三ですが、それを止める黒 3 も三で次に四三です。2 で B も三ですが、(イロハ) の四追い勝ちがあります。

【 2.5 節 (うっかり連珠) の口論へのアドバイス - 1 】

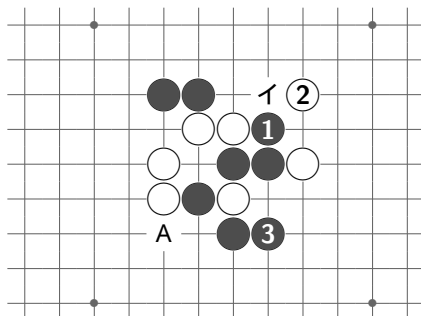
1. いつできたかは不明ながら、この時点で盤上に存在する黒の五連が証明されたので、黒勝ちの終局となります。
2. 四々や三々の禁手の指摘は、白が次の着手をする前にしなければなりません。着手後の指摘は無効で、対戦はそのまま続行されます。
3. 白はどの時点でも長連禁を指摘して白勝ちとできます。たとえそれが黒のミスで五連から長連にしたものでもです。



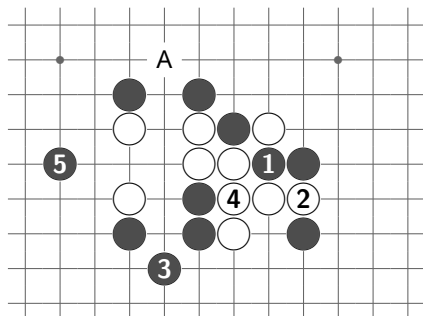
【問 3】黒 5 後 A の四三勝ち。2 や 4 で他も同じ。トビ三の連続で少し長めになりましたが、盤に並べて解くことから始め、読み切れるようになりましょう。



【問 4】黒 3 後 A の四三勝ち。2 で A は、B 後 2 の四三勝ち。相手の防ぎ方に応じて次の攻め方が変わることはよくあります。初手で B や C は、白に三で止められます。



【問 5】黒 3 後 A の四三勝ち。2 で A は、黒 (2 イ) で四三勝ち。問 2 でもありましたが、ある防ぎ方が三であっても四追い勝ちが残っていれば、その防ぎ方についての読みを終えて構いません。



【問 6】黒 5 後 A の四三勝ち。2 反対は 2 の四三勝ち。4 他は図と同じ。ぐるっと一周するように三をヒイて勝ちます。実戦でも随分離れた所にある勢力を別の場所に波及させて勝ちを作ることよくあります。

【 2.5 節 (うっかり連珠) の口論へのアドバイス - 2 】

4. 投了の意志表示は盤面の状況より優先されます。
5. 公式戦では審判がいて、復元できない状況を作った人を審判の責任で負けることがあります。あるいは対局を無効にすることもあります。
6. どこかの時点で正しい局面でなくなり復元できなくなったとみなされ、対局は無効となります。

3 防ぎ方の基本-1：三の止め方

攻めの第一歩は三や四で、相手もそのように考えて攻めてきます。勝つためには負けてはいけませんので、相手の三や四をうまく止めて勝たせないようにします。四の止め方は1種類ですので考えるまでもありません。そこで、まず知べき防ぎ方は三の止め方です。

三を止める方法は通常2~3通りあります。その止め方によっては簡単に相手に勝たれてしまうことがあります。トビ三は必ず中に止めると決めている方は正真正銘の初心者です。まずは2~3通りある止め方を確認し、簡単に勝たれてしまうことのないよう、どこが良いかをしっかり検討しましょう。

防ぎとしては弱い止め方であっても、それが自分側の三や四になるものであれば、話は変わってきます。相手に逆に止めさせることになれば、一手の余裕ができ、より強力な防ぎにまわったり、あるいは攻めに反転して勝ちにまでもっていけるかもしれません。

自分側に四を作る場所があれば、三を止める前に四ノビができます。防ぎに四ノビが役立つ可能性があれば、その四ノビも考慮します。四の連続で三を止められるかもしれません。白の場合には、四ノビを使って禁手筋にして三でなくしてしまい、それ以上止める必要がない状態にできることもあります。

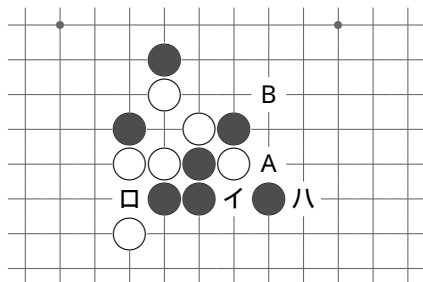
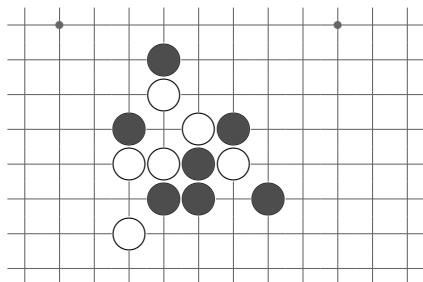
どのように止めても相手に勝ちがなく防ぎとしては大差がないような場合であっても、どこに止めるのが最善かは考えてみるようにしましょう。防いだ石がその後の自分の攻めに役立つ度合いは違っているものです。

単に“三を止める”といっても、状況によっては難しい判断を要求されます。本章は、上に述べた観点から三の止め方を学んでいきます。

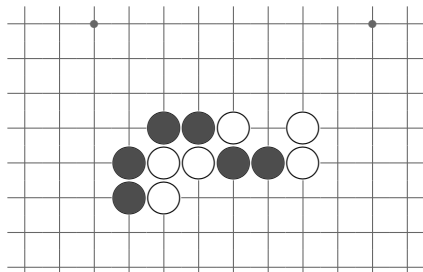
3.1 簡単に負けてしまうことのないように三を止める

三の止め方は2~3通りあります。相手の勝ちが確定した後であれば別ですが、どこに止めても同じということは稀で、止め方によってはすぐにあるいは簡単に負けになることの方が普通です。止めた後の相手の狙いを読み取るようにして、少なくともすぐに負けになることのない止め方をしましょう。

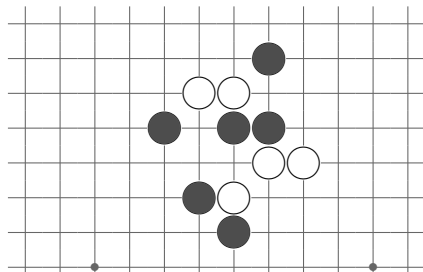
【例：白先（下左図）】黒にトビ三があります。この三を止める点をすべて挙げ、どこが最善かを考えて下さい。



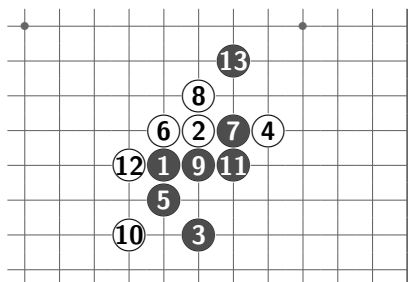
【例：解答（上右図）】黒のトビ三を止める点はイ、ロ、ハの３ヶ所です。中止めの白イは、相手に四を作る場所を残さないで、よく使われる方法です。しかしこの図で白イだと、黒は A のトビ三後に B と四三を作ります。白ロは止めながら三を作りますので、良い手であることも多いのですが、ここでは黒に（ハ A B）の四追い勝ちが残ります。正解は白ハと右側に止める手です。これで黒にはすぐの勝ちがなく、これからの勝負となっています。



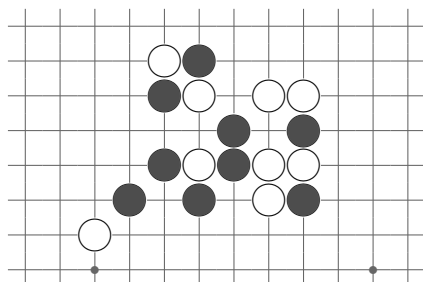
【問 1：黒先】白の三を止めて下さい。



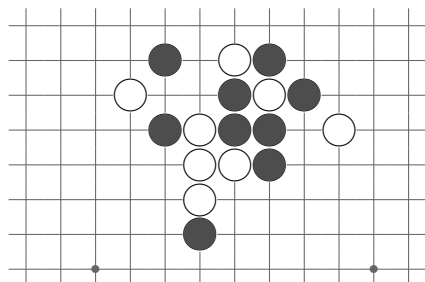
【問 2：白先】黒の三を止めて下さい。



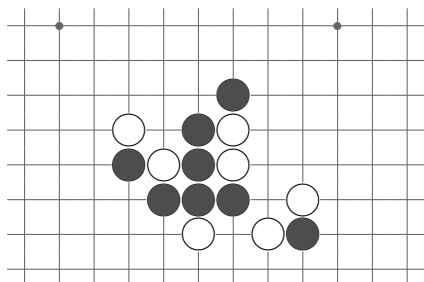
【問 3：白先】黒 13 でできた三を止めて下さい。



【問 4：黒先】白の三を止めて下さい。



【問5：白先】黒の三を止めて下さい。

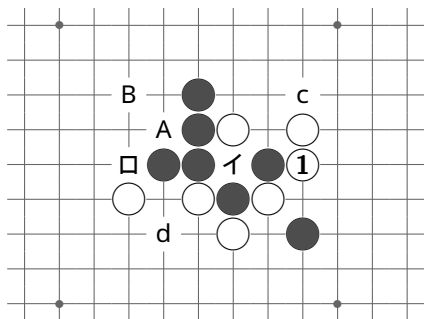
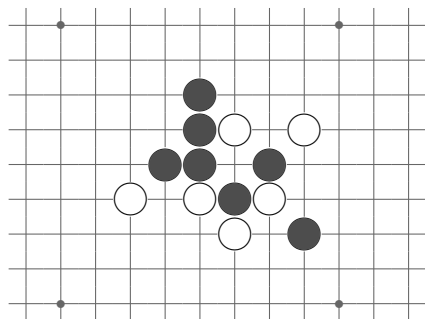


【問6：白先】黒の三を止めて下さい。

3.2 ノリ手で三を止めて先手を取る

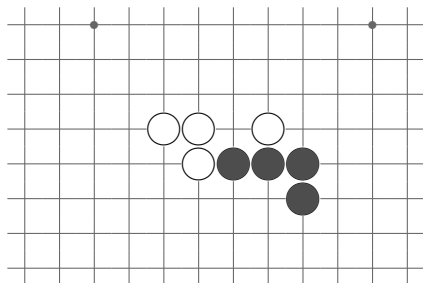
相手の三や四等を防いだ手が逆に三や四等になっている場合、それをノリ手と言います。相手に防ぎを強要し相手の攻めを中断させるという良い効果を得ることが多くあります。先手を取って^{*19}防ぎから逆に攻めに転じようとする時、あるいは一旦相手に防がせ改めて強力な防ぎを打つ時、等でノリ手を使います。ただし、先手を取らずにじっと強く防ぎつつ勢力を蓄える場合のように、ノリ手で防ぐことが必ずしも最善でない場合もあります。問題図にはそのような場合も含まれています。

【例：白先（下左図）】黒の三を止めて下さい。

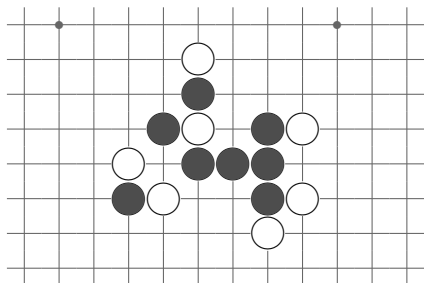


【例：解答（上右図）】白1と三で止めます。白イと止めると黒Aから、白口と止めると黒Bからの攻めがあります。白1は黒の勢力の反対側を止めていて防ぎとしては弱いのですが、三のノリ手なので先手を取ることができ、次にcあるいはdからの攻めを見せて白の勝勢になります。

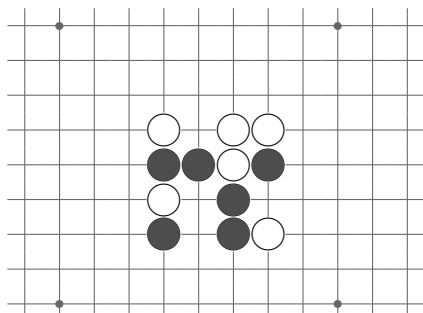
^{*19} 黒を持つ側を“先手”と言いますが、時には“先手を取る”という表現で新たな戦いの場に先着できる側のことを言います。逆の表現は“後手を引く”です。



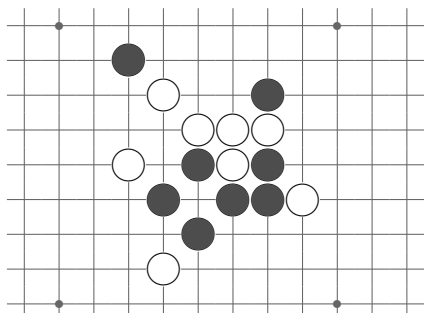
【問 1：黒先】白の三を止めて下さい。
先手を取れるように打ちます。



【問 2：白先】黒の三を止めて下さい。
正解以外は黒に簡単に勝たれます。



【問 3：黒先】白の三を止めて下さい。
3ヶ所とも有力そうに見えます。



【問 4：黒先】白の三を止めて下さい。
三を止めた後のことも考えて止める方向を決めます。

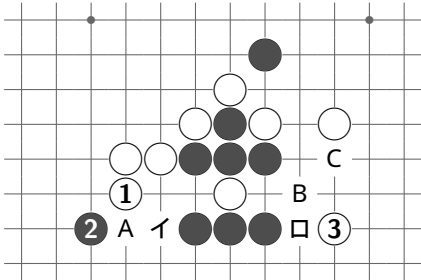
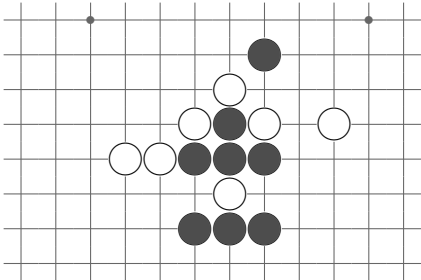
3.3 三を止める前に四ノビを検討する

相手に三があっても四ノビは可能です。何回かの四ノビをすることで三を止められるのであれば、先手を取って攻めにまわることができるかもしれません。ただし、その方法ができるとしても、常に最善とは限りませんので、優劣の比較検討は必要です。

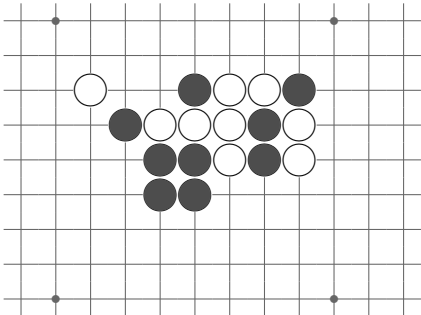
白を持って戦っている場合、相手の攻め筋に何らかの悪い影響（白には良い影響）を与えるように、四ノビして望みの場所に黒石を打たせることがあります。例えば、止めるべき三を長連筋に入れて三でなくしたり、達四にする場所を四々禁等の禁手の点（禁点）にして打てなくすることがあります。

直接三を止める手を考えるとともに、四ノビをする手がある場合には四ノビの効果も検討してみましょう。

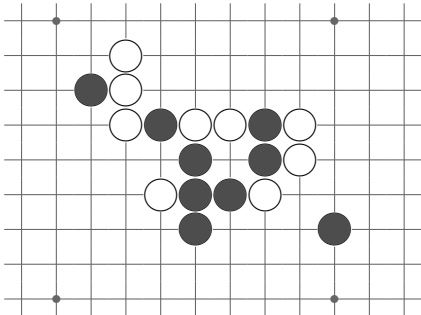
【例：白先（下左図）】黒にはいくつかの勝ち筋があることに注意して、黒の三を止める方法を考えて下さい。



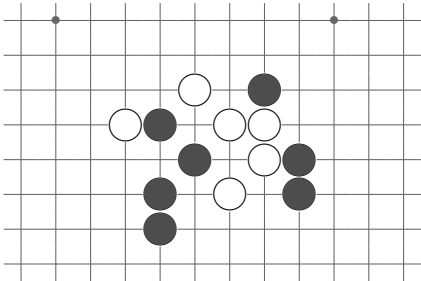
【例：解答（上右図）】白 1 の四ノビ後に白 3 と長連筋の夏止めの形で止めます。これで黒の追詰めは消滅し、白の打ちやすそうな局面です。黒の三をイや口に止めるのは、3 や A の点に黒の四三が残ります。1 の四ノビ後の口は、黒 B 後に C の四三です。



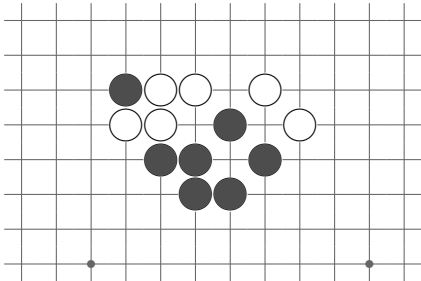
【問 1：黒先】白の三を止めて下さい。



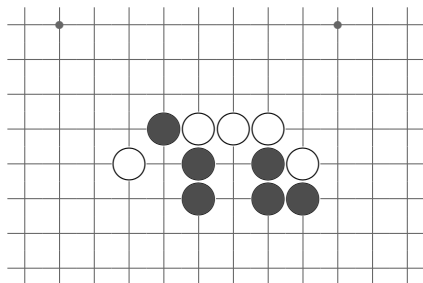
【問 2：黒先】白に三があり、素直に止めると負けそうです。



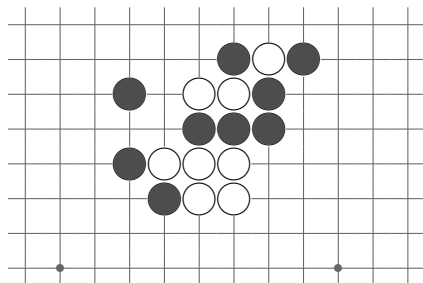
【問 3：白先】黒に三があります。



【問 4：白先】黒に三がありますが、勝勢に導いて下さい。



【問 5：白先】黒に三がありますが、優勢に導いて下さい。



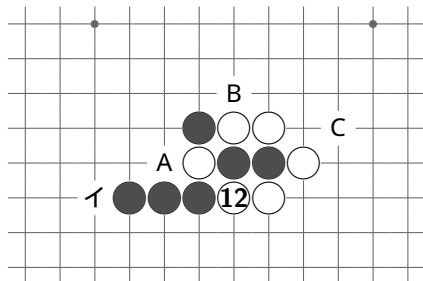
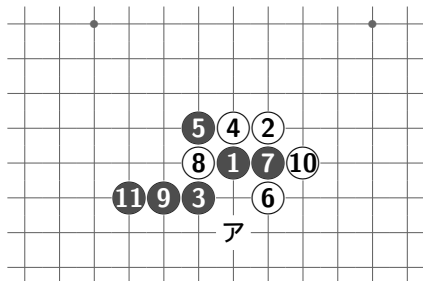
【問 6：白先】白は黒の三を止めるだけでなく、勝勢にもっていけます。

3.4 今後の展開を見越して三を止める

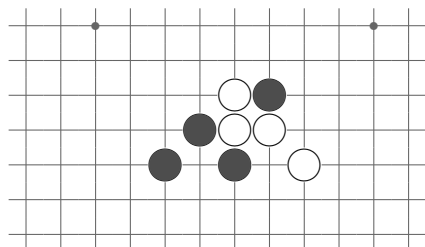
ある止め方以外だと相手が簡単に勝ってしまう、あるいはある止め方をすると自分側が勝勢になる、と分かれば、三の止め方は必然的に決まってきます。これまでに見てきた三を止める多くの例はそうでした。

本節ではそのような明確な判断が難しい場合の三の止め方について検討します。3.2 節の問 3 も本節の内容に近い例ですが、今後の展開を予想して最も効果的な石の位置を選ぶという有段者にも難しい判断が要求されます。内容は高度になりますので、いったん本節を飛ばして後で見るのもよいでしょう。

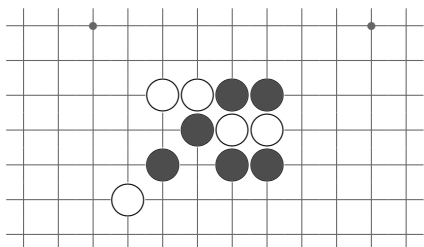
【例：白先 (下左図)】黒 9 は多くの場合アに打たれます。図の黒 11 の三をどこに止めますか。夏止めは考えにくいところなので、右でしょうか左でしょうか。



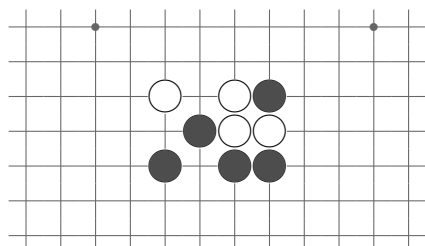
【例：解答 (上右図)】白は図の 12 と右に止めて勢力を増強します。白がイでも 12 でも黒は A から攻めたいところですが、白 B で続きません。そこで黒は例えば B の三をヒイテから C 等に守りにくるでしょうが、その時に黒の三を止める白石が 12 にあれば優勢に攻め続けることができます。



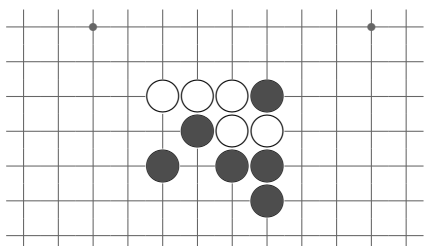
【問 1：黒先】黒は白の三をどちらに止めるのが良いでしょうか。



【問 2：白先】白は黒の三をどこに止めますか。

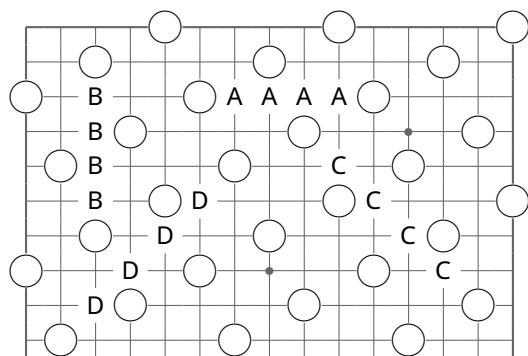


【問 3：白先】白は黒の三をどこに止めますか。



【問 4：白先】似た図が続いていますが、白は黒の三をどこに止めますか。

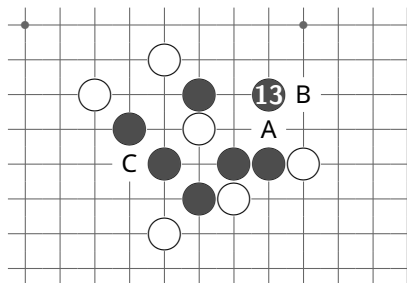
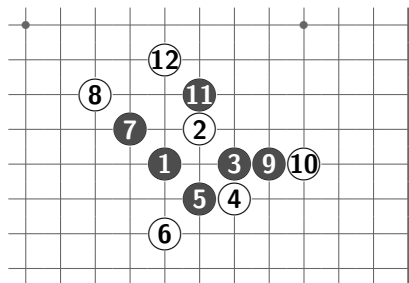
3.5 [コラム] 桂馬の網



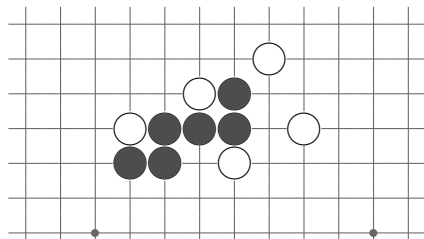
左図のように、隣り合う石を桂馬の関係で配置すると、相手は A～D のように縦・横・斜めのどの方向にもその中に四は作れますが五を作ることにはできません。この配置を桂馬の網と呼び、囲むように広くこのように打つと相手は勝ちづらくなります。

桂馬の網は防ぎとしては強くて、攻めるためには一手を追加する余裕が必要です。勝つためには、桂馬の網を広く作ろうとするだけでなく、攻めに転ずる機会をうまく捉える必要があります。逆の立場では、桂馬の網を作られそうになった時、タイミング良く網の一部となる点に先着すると好手になります。

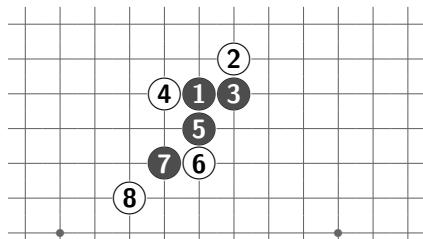
【例：黒先（下左図）】白は一貫して桂馬の網を完成させようとしているようです。黒の次の一手はどこがよいでしょうか。



【例：解答（上右図）】黒 13 と勢力を補強しつつ桂馬の網を破る手が好手です。
 'A 後 B の四三勝ち' や、再び桂馬の網を破る C からの引き出しを見て、黒の優勢となります。



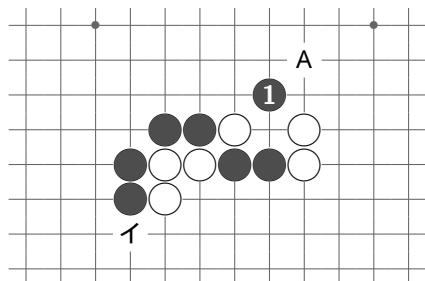
【問 1：白先】防ぎの手としてはどこがよいでしょうか。



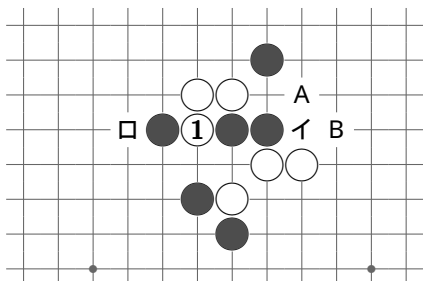
【問 2：黒先】定石手順です。黒は次にどこに打つのがよいでしょうか。

3.6 本章にある問題の解答

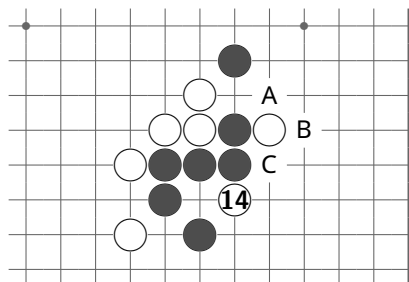
3.1 節 (簡単に負けてしまうことのないように三を止める) 問題の解答



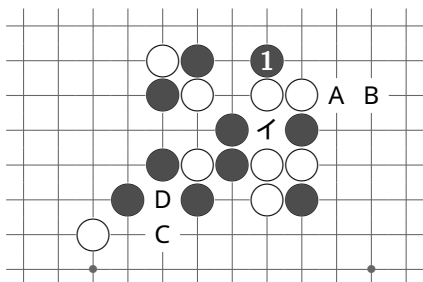
【問1】黒1と止めます。黒イと止めると三ができますが、白Aと四三を作られます。



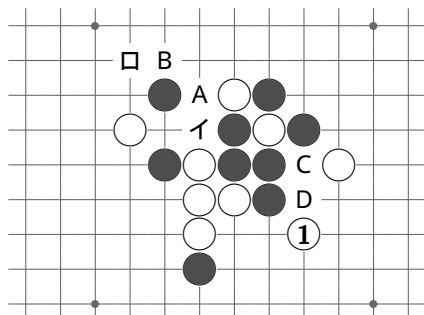
【問 2】白 1 と止めます。他の止め方だと簡単に負けてしまいます。白イは三ですが、黒口と四三を作られます。白口だと、黒 A 後 (イ B) の四追いで四三を作られます。



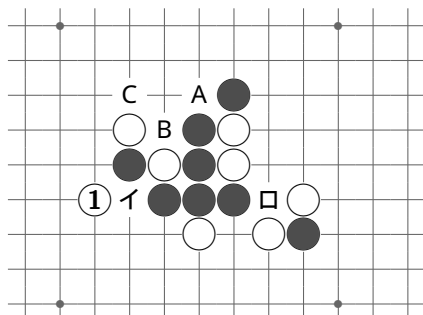
【問 3】白 14 と止めます。他の止め方だと、黒は A・B とヒイていって C の四三勝ちです。より簡略には、B と打って A または C で四三になります (4.3 節で学ぶ両ミセ手です)。



【問 4】白には三だけでなく (A B) の四追いもあります。三を止めつつ四追いをノッている黒 1 が絶対です。黒イは三で (C D) の勝ちを狙うものですが、(A B) を防いでいません。

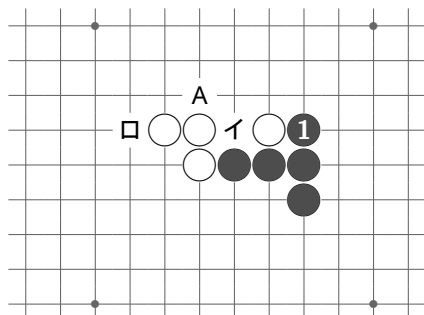


【問5】白1と止めます。四で止めるイが自然に見えますが、黒A・白B・黒C後に黒はDで四三ができます。白口と止めると、黒はAと打って次にBあるいは(D1)で四三です。

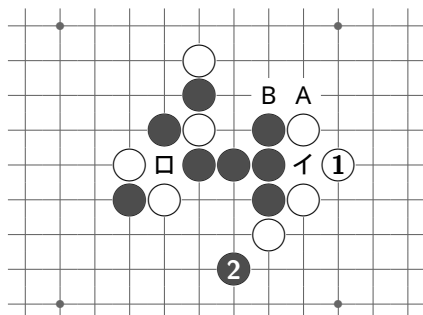


【問6】白1と夏止めで止めます。白イだと黒にAの四、Bの三とされてCに四三を作られます。白口だと黒は(1A)の四迫いです。

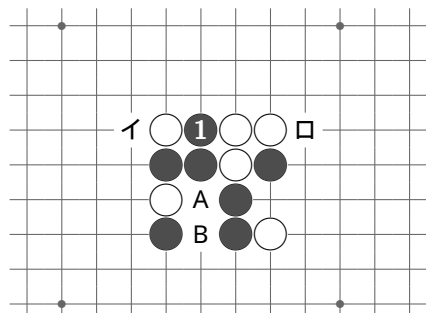
3.2節(ノリ手で三を止めて先手を取る)問題の解答



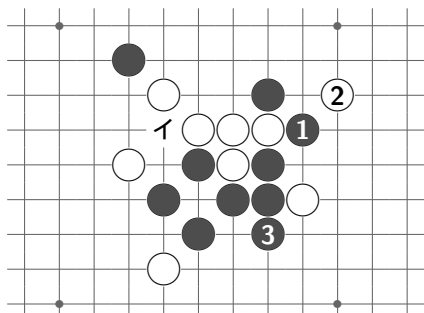
【問1】黒1とこちらの三で止めれば、先手を取り攻めに転じることができます。黒イも三ですが、それを止める白Aも三です。黒がイあるいは口に止めた局面は、5.2.1節用の白勝ち練習問題になります。



【問2】白1と夏止めで三を止めつつ三を作ります。黒2は絶対ですが、これからの勝負となります。白イや口に三を止めると、黒Aと三をヒカレBの点が四三となります。

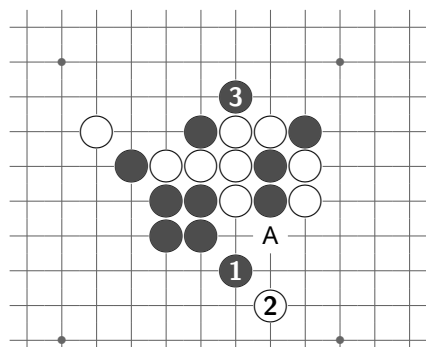


【問 3】黒 1 とじっと中に止めておいて勢力を増強するのが正解です。イや口は三なので先手を取れますが、白に急所の A や B に打たれると黒は次に打つべき適当な手がありません。

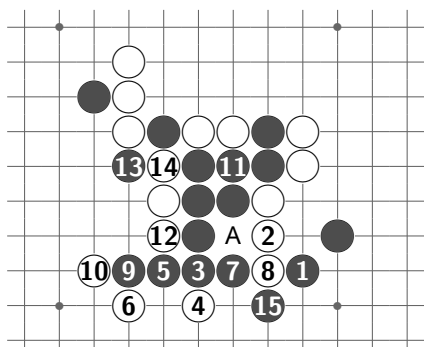


【問 4】黒 1 と右から四で止め、その後 3 とこちらに三をヒキます。白イの四で止められることは承知の上の好手で、これで黒勝ちが見えてきます。白の三を黒イと三で止めると、白は急所の 3 に防ぎます。

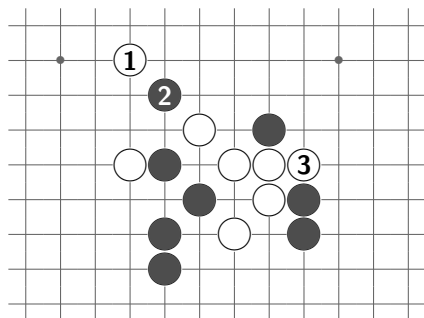
3.3 節 (三を止める前に四ノビを検討する) 問題の解答



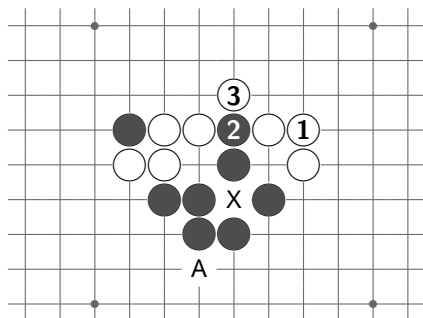
【問 1】黒 1 と四ノビしてから 3 と四三の焦点を止めておけば、これからの勝負となります。初手から (2 A) はノラれています。1 の四ノビをせずに 3 だと、白 1・A で三々を作られます。



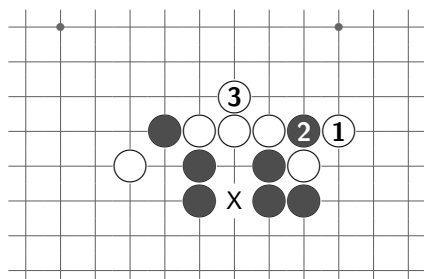
【問 2】黒 1～13 と四ノビで三を止めてしまえば、15 と下部の三から攻めて勝勢となります。初手から (2 A 12) はノラれています。13 までの四ノビをしないと、白勝ちになります。



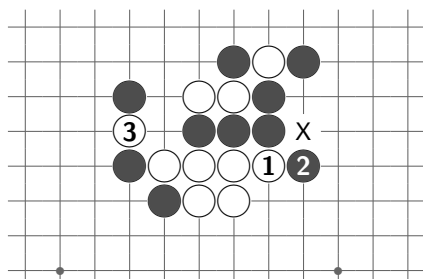
【問3】白1と四ノビして黒2と止めさせると、黒の三は長連筋のため三でなくなり、これ以上防ぐ必要はありません。そこで白3と三々を打って勝つことができます。



【問4】白1と四ノビします。黒2と打たせると、X点は四々の禁手で打てなくなります。その後白3として勝勢にできます。白1でXに止めるのは、黒にAからの追詰めがあります。

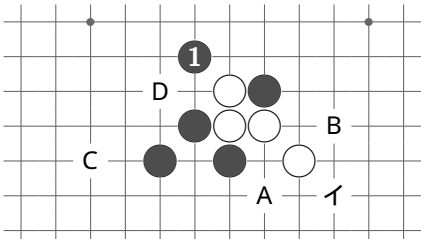


【問5】白1と四ノビします。黒2と打たせると、X点は四三々の禁手で打てなくなります。その後白3として優勢にできます。白1でXに止めると、黒3と急所に打たれます。

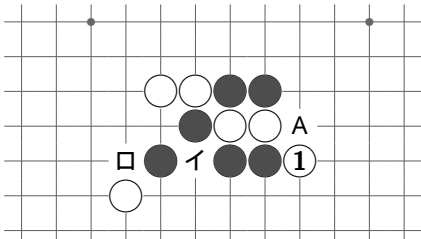


【問6】白1と四ノビして黒2と止めさせ、X点を四三々の禁手にし、白3と夏止めの形で黒の三を止めつつ自らも三を作って先手を取ることができます。黒にあった三は、達四にするX点が打てませんので、もはや三ではありません。

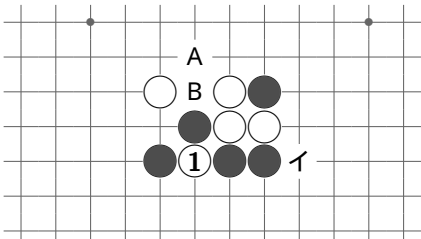
3.4 節 (今後の展開を見越して三を止める) 問題の解答



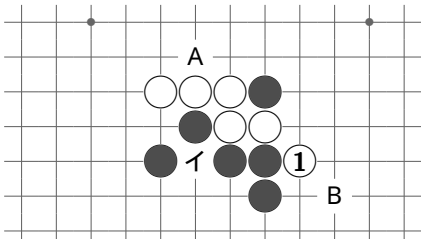
【問 1】黒 1 と勢力を増強するように打つのが良いでしょう。白からの A や B の反撃には黒 C があります。黒イは、白から D と打たれて面倒です。



【問 2】白 1 と右側に止めるべきです。イや口の止め方だと黒 A (または 1 の四ノビ後の A) が絶好の好手となり、白の苦しい展開が予想されます。

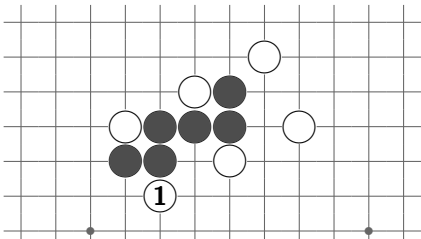


【問 3】白 1 と中に止めるのが良いでしょう。白イと三で止めても黒 A で 1 の点に黒の四三が残り、結局 1 あるいは B に打つことになります。

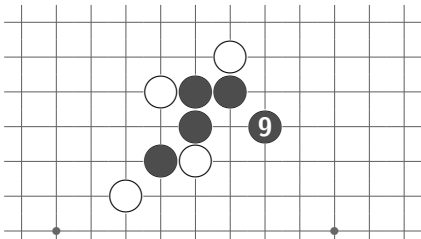


【問 4】白 1 と三で止めるべきです。黒 A と急所に打たれることになりつらいのですが、イだと黒 B の好手 (8.4 節参照) があって止むを得ません。

3.5 節 ([コラム] 桂馬の網) 問題の解答



【問 1】白 1 が桂馬の網の急所で、黒は難しい展開を強いられます。



【問 2】黒 9 が、桂馬の網を破り好形を作る好手です。

4 勝ち方の基本-2

人は自分に都合の良いように考えてしまいがちですが、周囲はそうに動いてくれると限りません。ゲームの世界では互いの利害が完全に対立しますからなおさらで、相手は勝つために必死に努力します。読みの力の競い合いになりますが、読みの基本となるのは三手の読みです。「自分がこう打った時に相手があきたらこうすれば良い」と、相手が打つであろう相手にとっての最善手を考え、それでもこちらにはそれに対応できる手がある、と予め対策しておくことが三手の読みです。これを行うことで自分に都合の良い流れだけを考える“勝手読み”から抜け出すことができます。一気に悪くなることは随分と減り、勝機を実際の勝ちに導けるようになるものです。

2章では三や四を作って勝つ方法を学びました。本章では、相手の対応を検討しつつ、より高度で効率的な攻めの技法について学びます。

四三等の勝ちパターンの作成に向けて攻めていくためには、それなりに広い空間と継続して攻めていける“筋”が必要です。攻めが可能かどうかを判断できるには、三手の読みに基づくある程度の読みの力と連珠センスが必要です。多くのうまくいく例、失敗する例を見ることで養って下さい。

こちらが攻めても相手は常に反撃を狙っています。ノリ手での防ぎが反撃の機会になりやすいので、ノリ手を与えないように攻める技法が必要です。

攻めの強力な道具としてミセ手やフクミ手があり、まさに連珠らしい技法です。優勢そうな局面でも、「読み切れない」とか「相手の石に邪魔される」等で勝ちに導くのを難しく感じていた人も、多くの例を通してこれらの技法を理解し、自らの対局で活用していくことで、少ない読みの量で確実に勝つことができるようになります。

三や四は勝ちパターンに繋げてくれる貴重な素材です。その素材を、今使うべきか、後に残しておくべきかで、結果は大きく変わってくることがあります。本章では四ノビの善悪についても検討します。

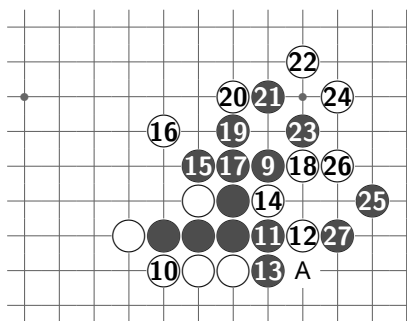
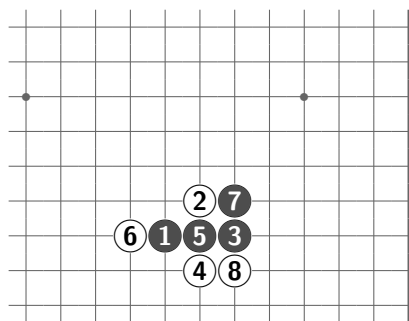
これらの技法・考え方を学ぶとともに、それらを利用する時に三手の読みを心がけることで、上達のスピードは上がることでしょう。

4.1 広い空間に向けて攻める

広い空間に向けて三や四を継続して作っていける場合、うまく打ち回すと長めの追詰めが見つかることがあるものです。見込みなく追い手を連続すると、行き詰まって負けになる可能性が高いので、実戦での冒険はお勧めできませんが、検討や研究の場では三手の読みで見つけた有望な手を使い、どんどん追い手を作って試してみるのも良いものです。追詰めが見つかった場合や見つからなかった場合を多く経験することで、読み切れないほどの長さであっても、追詰めがありそうか否かを直感的に感じ取る連珠センスを養えることでしょう。

その場合の主な判断基準は“広い空間に向かっている”こと、そして“石の結び付き”があって攻めが継続できることです。特に斜めの筋で三や四が伸びて結び付くと、攻めが広く発展する可能性が高くなります(9.14節参照)。この種の長めの追詰めや勝ち方を多く見ていくことで、センスが良くなると同時に、攻め筋が頭の中でパターン化され、より深く読めるようになるでしょう。

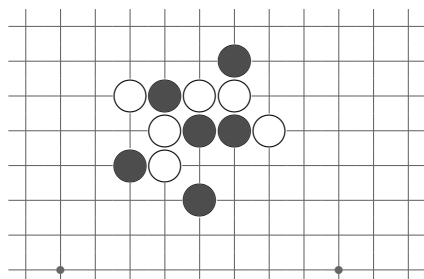
【例：黒先(下左図)】強防そうな白8ですが、黒は右上方面の広い空間に展開できる手順があります。



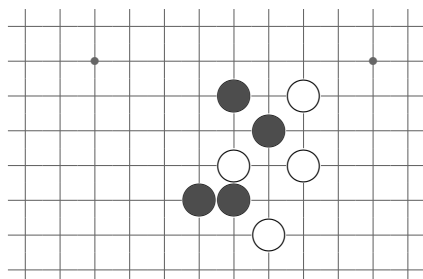
【例：解答(上右図)】黒9から始めて長い追詰めですが、27後Aの四三勝ちとなります。広めの空間で石を斜めに結び付けて勝っています。10反対止めは4.3節で学ぶミセ手の15から始める、14で上止めは15後19のミセ手とする等のように、途中の白の変化^{*20}には、より短い追詰めがあります。検討してみてください。

^{*20} 追い手へのある防ぎ方に対して別の防ぎ方や、ある攻め方に対して別の攻め方を変化と言います。その時の相手の対応も含めて言うこともあります。

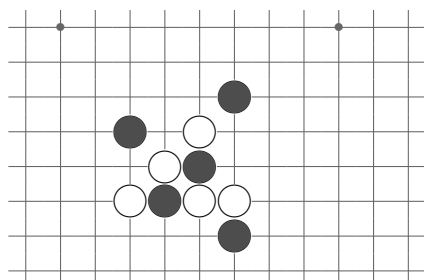
例も含め長めの追詰めとなる問題の多い節ですが、今は解けなくても大丈夫です。三や四の石がうまく結び付いて攻めが続いていく様子を見て、成功する攻め筋の感覚を感じ取って下さい。



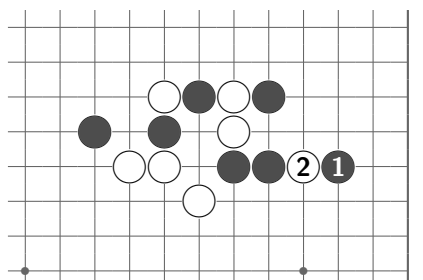
【問 1：黒先】下方面がやや広く、攻めの筋がありそうです。



【問 2：黒先】広く飛び出れば何とかなりそうな感じではあります。



【問 3：黒先】上方と右方が広く、攻めがつながりそうです。

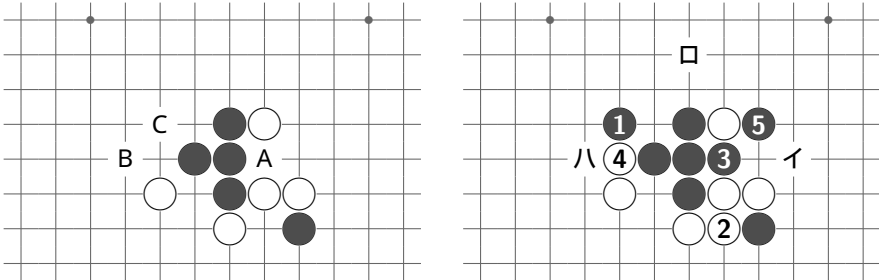


【問 4：黒先】右部から下方にかけて斜めの筋で攻めていけそうです。黒 1 の三で白 2 と止めさせたところです。

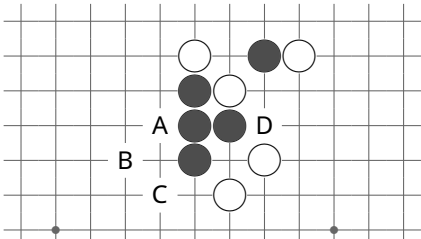
4.2 ノリ手を避けて勝つ

こちらが攻めている時でも、相手は負けないように守るだけでなく、ノリ手で先手を取って反撃しようと常に狙っています。攻めの途中で相手に三や四等でノラれると、攻めが頓挫する可能性が高く、時には逆転負けになってしまうこともあります。ノラれそうな局面であっても、同じ勝ち筋ながら攻め手や手順を工夫することで、ノラれることのないように、あるいはノラれても平気なようにして、うまく勝ちに導けることが多々あります。そのような例を見ていくことにしましょう。

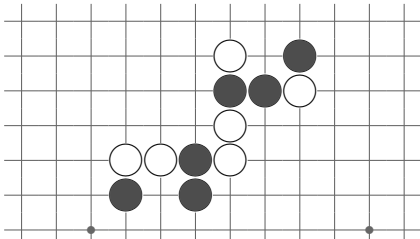
【例：黒先（下左図）】黒は A, B, C のいずれかから三をヒいて攻めを続けたいのですが、どれも白にノラれてしまいます。手順を工夫して勝って下さい。



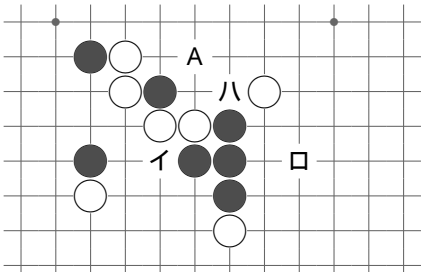
【例：解答（上右図）】黒 5 後（イ口）で四三勝ち。4 が反対だと白に三ができますが、黒には（口ハ）があります。四追い勝ちが残っていれば、三でノラれても平気です。この四追いが残るよう、先に 1 を打っています。白 2 反対は、ハ後口の四三勝ち。この例はノリ手予防の対策として四追いを準備しておくもので、実戦でもしばしば現われる手筋です。



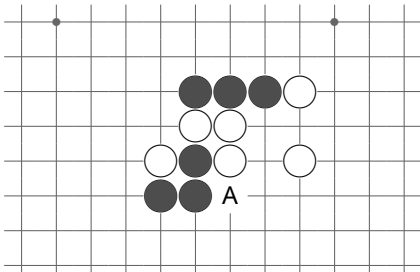
【問 1：黒先】勝って下さい。黒は A・B・C の順に三をヒク攻め筋がありますが、白 D とノラれます。



【問 2：黒先】勝って下さい。初手も次の手も白の防ぎ方を考えて決めて下さい。



【問 3：黒先】勝って下さい。‘A 後（イ口ハ）’ではありません。

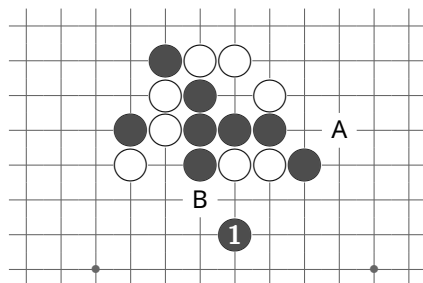
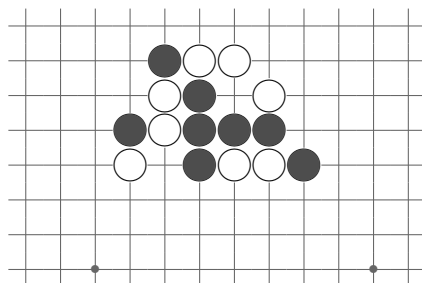


【問 4：黒先】勝って下さい。‘A 後四三’では簡単すぎますよね。

4.3 ミセ手を使って勝つ

「次に四三（白の場合は四々も含む）を作るぞ」と打つ手をミセ手と言います*21。相手の見落としを期待して打つわけではありません。4.4 節のフクミ手と同様、ミセ手は最も連珠らしい強力な攻めの手段なのです。ミセ手を使って勝てるようになれば初心者の域を脱したと言えるでしょう。

【例：黒先（下左図）】勝って下さい。ミセ手を使った場合と使わなかった場合とを比較してみてください。



【例：解答（上右図）】黒 1 後 A または B の四三勝ち。A の四ノビ、1 の三ヒキとするのは、白に先に三ができるため勝てません。B の四ノビ、1 の三ヒキ後に A の四三としても勝てますが、黒 3 手目の四三まで読まなければいけません。黒 1 とミセ手を打って次に A か B での四三を狙えば、白は両方を防ぐことができず、黒 2 手目の四三という少ない読みで勝てます。2 ヶ所以上に四三ができるミセ手を両ミセ手と言い、実際の対局の最終局面でよく現われます。

三や四を作っていくと、手数が長くなって混乱しやすくなるとともに、自分の石と同時に相手の石も増えて思わぬ防ぎが出てくることがあり、しっかりした読みが必要になります。ミセ手を使うことで手数を短くでき従って読みの量を減らすことができ、その結果単純な攻め方だと長くなる追詰めも読み切りやすくなります。相手の石の増加も抑えられますので、ノリ手や思わぬ防ぎを受ける可能性を減らすことができます。読み間違いも減ることでしょう。また、ミセ手で使った四あるいは三を後で別の方法で使えることもあり（8.7 節参照）、ミセ手を打たないと勝てない場合は多くあります。

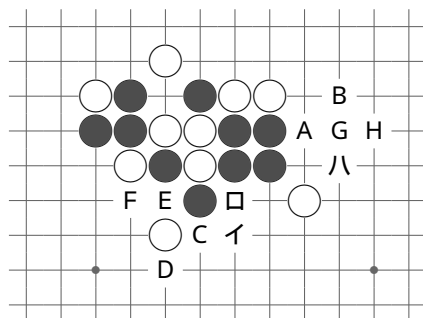
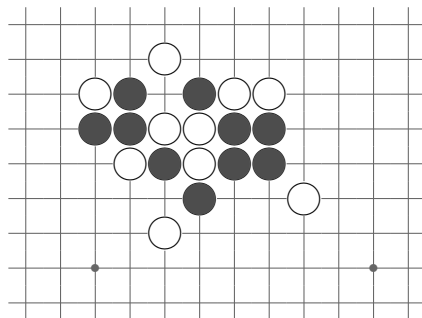
*21 白が「次に三々を作るぞ」と打つ手はミセ手と呼びません。追い手でなく、攻めの速さが異なるからです（4.4 節および 7.4 節参照）。

4.4 フクミ手を使って勝つ

「次に四追いで勝つぞ」と打つ手をフクミ手と言います。一見何も無いところから勝ちが生じることもある強力な攻めの手段です。好形に打った手が、あるいは広い空間に打った手がフクミ手になっていると、防ぎきるのが難しい状況になりやすいものです。しかし、四追い勝ちを読み切らないとフクミ手を打てませんし、局面を広く見ていないと好フクミ手を見逃してしまいます。また、フクミ手を打てる場合には通常多くの打ち方があり、勝ちにつながるフクミ手を正しく選ぶには読みの力が必要となります。フクミ手を使って勝てるようになれば、上級者への仲間入りが近付いた証拠と言えるでしょう。

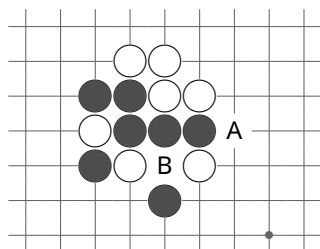
三・四・ミセ手・フクミ手を総称して追^おい手^てと言います。相手が追い手を無視すればあるいは別の所に三を作っても、勝ちにもっていくことのできる手ですので、追い手を打てば原則として相手は防ぎにきてくれます。追い手の連続で勝ちに導くことを、追^{おいづ}詰め、あるいは追^{おいが}勝ちと言います。2.4節では三・四を使っての追詰め、4.3節ではミセ手を使っての追詰めに学びました。

【例：黒先（下左図）】黒が好フクミ手を打てば勝ちになる局面なのですが、この図でフクミ手となる点をすべて挙げて下さい。



【例：解答（上右図）】(イ口)で四三になるようにフクミ手を打つことが考えられます。口を通る斜めを三にするのはA～Dがあり、口を通る横を三にするのはEとFがあります。また、A点に四で黒石を置けるのはGとHがあります。答はA～Hの8ヶ所ですが、黒の追詰めが成功するのはAだけです(例えば、白口の防ぎなら、黒G・白H・黒八と打ちます)。Gも有力な手ですが、白に好防があります(6.2節の問4参照)。

4.5 四ノビの善悪



初心者は概して四や三を作りがちです。攻め気分で気持ち良く打っているのですが、特に四ノビの場合、その多くは悪手となっています。例えば黒の手番の左図で、自身の四と白の三の焦点である A にすぐに手がいってしまう人は要注意です*22。

相手の手が四でない限り、また四の頭を叩いてこない限り、四ノビはいつでもできます。1つの眠三に四ノビできる場所は2ヶ所あります。その可能性を潰して攻めるよりは残したままの攻めの方が迫力があります。四ノビすることは可能性を自ら消すと同時に相手の石を増やしており、相手を喜ばすものです。四ノビの実行は抑え気味にすべきです。

黒の勝ち方は四三にほぼ限られ、白もその勝ち方の基本は四三です。四ノビをむやみにすることは、四三の芽を自ら摘み取っていることにもなります。これまでに見てきたミセ手やフクミ手の例の多くでは、四ノビをせずに攻めることで勝ちになることが多かったのがそれを表わしています。ただ、四ノビをしなかったために、負けになったり勝ちを逃し混戦になってしまうこともあります。四ノビをすべきか否かを慎重に検討する必要があります。四ノビをすべきか否かを判断する基本的な考え方は、次のようになります。

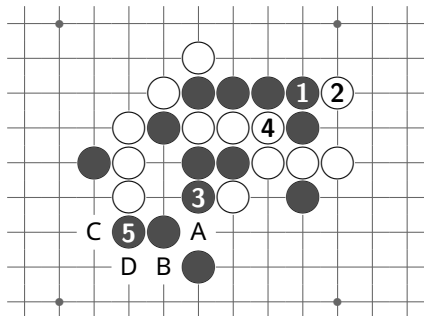
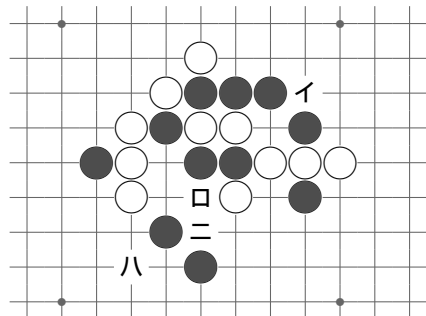
1. 四ノビによって勝ちとなるのであれば四ノビするし、負けとなるのであれば四ノビしない(当然です)。
2. その他の場合、四ノビをしないのが基本で、四ノビをするのは次の3. または4. の条件を満たす場合にほぼ限られると考えた方が良いでしょう。
3. 四ノビできる場所が相手にとって最も良い手になる場合*23には、四ノビをすべき可能性が高いと考え四ノビを検討します。四ノビによって相手の石も増えますので、そのような場合でも四ノビが最善とは限りません。四ノビをする場合としない場合との比較・検討が必要です。

*22 四ノビせずに B とすれば黒勝ちですが、先に四ノビすると優劣不明の局面になります。

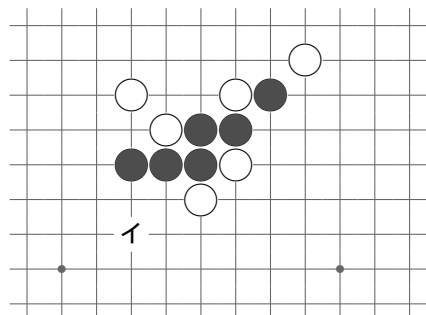
*23 まさに四ノビしようと考えている場所です。同じ眠三の他方の剣先であれば、四ノビすべきではありません。

4. 四ノビによって増える自分または相手の石が、ノリ手や禁手筋の関連で自分側に良い影響を与えてくれる。

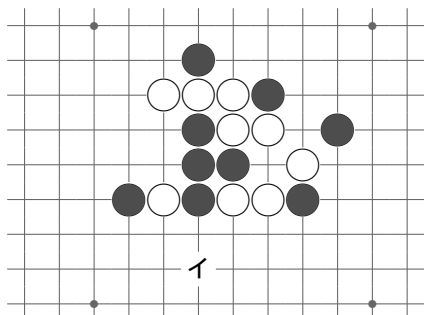
【例：黒先（下左図）】白が三をヒいたところです。上に止める手も考えられますが、下止めで黒にチャンスが出てきそうです。黒は三を止める前に最大イ・ロ・ハ・二の4回の四ノビができます。三を止める前の四ノビをすべきでしょうか。するとしてもどれだけしたらよいのでしょうか。その後の白の手も考え、黒勝ちまで進めて下さい。



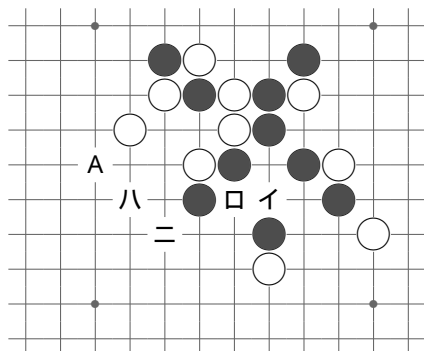
【例：解答（上右図）】黒1・3の四ノビは当然です（単に黒5だと白3と打たれ白勝ちになります）が、Aの四ノビをせずに5とミセるのが好手です。白Aなら黒Bで黒勝ちがあるからです。白Cなら黒D・Bと打って勝ちになります。黒5でAの四ノビ後に5の三だと、白Cと止められ勝てなくなります。また白6でDの防ぎがない以上、黒はDに四ノビすべきではありません。



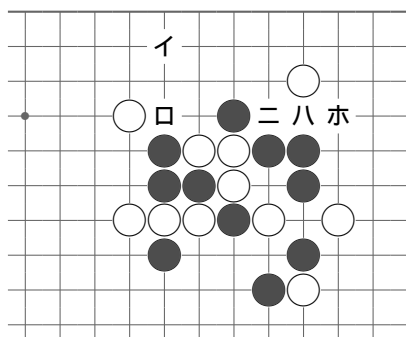
【問1：黒先】黒はイの四ノビをして攻めるべきでしょうか。四ノビせずに攻めた時に白イと防がれて困るかどうかで判断して下さい。



【問2：黒先】黒はイの四ノビをして攻めるべきでしょうか。四ノビせずに攻めた時の白イの防ぎは強防でしょうか。



【問3：黒先】黒は白の三を A に止めて（イロハニ）の四追いを残せます。A に打つ前に四ノビは必要でしょうか。必要とすればどれだけでしょうか。



【問4：黒先】黒は（イロハニホ）の四追いや‘ホ後ハ’があるように見えますが、本当にそうでしょうか。黒はどう打つべきでしょうか。

4.6 [コラム] 詰連珠について

連珠の楽しみ方の1つとして詰連珠があると1.3節で書きました。ちょっとした時間の余裕があれば、そして問題冊子を広げて見ることさえできれば、詰連珠を楽しむことができます。つまり、時と場所を選ばず一人で楽しめることは、詰連珠の大きな利点です。

実戦では自分に有利になる手を探し求めて考えるのですが、本当にそのような手があるのかすらもよく分からないことが多いものです。詰連珠では、作者が答のある問題を提供してくれており、そしてその答には何らかの役立つ手筋や興味深い趣向が組み込まれていることが多く、安心感を持って隠された手筋なり趣向を発見するために考えるという楽しみを得られます。優れた詰連珠を解いていくことによって、作者がその作品に込めた手筋の“美”を鑑賞できるようになり、自らの連珠センスも向上していくようになるでしょう。詰連珠を解くことから更に進めば、自らも詰連珠作品を作る作者としての楽しみを得ることもできます。

詰連珠は、追詰め問題、四追い問題、^{げんしゅあん}限珠案の3つに大きく分類できます。それぞれを簡単に紹介します。

■ 追詰め問題： 追手の連続で勝ちに導く方法を問うものです。

勝ちに至る直前の四追いは1手と数えること、防ぎ手は最終形に至る手数をできるだけ長くするように防ぐこと、攻め手は最終形に至る手数をできるだけ短くするように攻めること、等の制約・条件が付けられます。

最善の防ぎ手をされた局面で勝ちに至る攻め筋が複数あること（余詰め^{よづめ}）、作者が用意した解答（^{げんあん}原案）より短い手数^{はやづ}の解があること（早詰め）、勝ちに至る道筋がないこと（不詰め^{ふづめ}）は、詰連珠作者が避けるべきことです。

‘解がある’ことはもちろんですが、‘天元に黒石があり、黒白の石数は黒先の場合は同数で、白先の場合は黒石が1つ多い’は、よほどの例外を除き追詰め問題として必須条件です。良い追詰め問題であるための条件としては、

- 余詰め・早詰めがない
- 実戦でも役立つ何らかの手筋、あるいは意外性がある等の何らかの趣向が解の中に含まれている
- 問題図が不必要に煩雑でなく、変化も不必要に煩雑でない

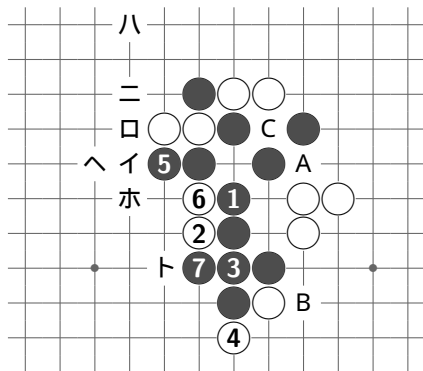
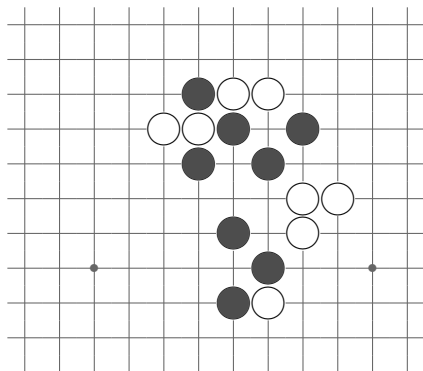
といった項目を挙げることができるでしょう。

本書に付けている例や問も追詰め問題になっているものが多くあります。しかし例題としての性質上、有用な手筋は含みますが意外性や趣向の面での良さは少なく、できる限り余詰めに消しているものの時にはやむを得ず余詰めを残したままとなっているものもあります。

追詰め問題は、形状の点から、実戦で現われそうなものと、明らかに作り物の配石になっているものに分けられます。実戦風の問題の方が好まれますが、上記の条件等については同様に考えることができます。

実戦に現われ得る局面で、これまで追詰めなしあるいは存否不明とされていたけれど研究の結果として追詰めが発見されることがあります。これをそのまま問題にしたものも追詰め問題の部類に入れられていますが、追詰めが存在自体に最も価値があるものですので、上記の項目等とは異なる点から評価されるのがふさわしく、“研究詰連珠”といった名称で別個に分類するのが良いと、筆者は思っています。

【例：黒先（次ページ左図）】黒先で勝って下さい。筆者が作り「連珠世界」誌に発表した追詰め問題の1つです（2013.6に「イエロー」と題して発表）。



【例：解答（上右図）】7後 A の四三勝ち。6を B は、（イロハニホヘ 7）の四追いで四三勝ち。6を口は、図に同じ。2を反対は、（3 ト）の四追いで四三勝ち。なお、黒3で C とするのは、白3と防がれて失敗です。敢えて長連筋にして三々の禁点であった点を打てるようにしていること、ノリ手防ぎに四追いを用意していること等を趣向とする作品です。

最善の防ぎ手に対する解答図を主図^{しゅず}と言い、簡単な変化は主図に記号を入れて文章中で説明します。本書の例や問の解答もこれに準じて記述しています。なお、上図で白6をBに止める方が最終形になるまでの手数は長いのですが、最終形直前の四追いは長くても1回とすることを思い出して下さい。

■ 四追い問題： 四の連続で勝ちを導く問題で、攻め手は常に四を作って攻めなければいけません。これも実戦に現われそうな形状のものとそうでない作り物に分けられます。

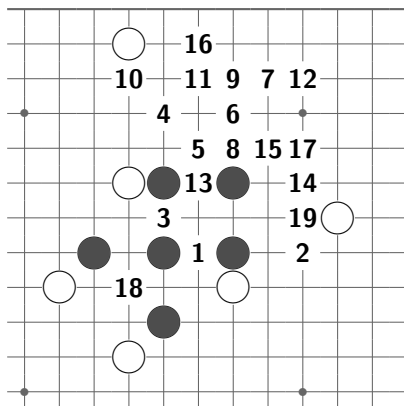
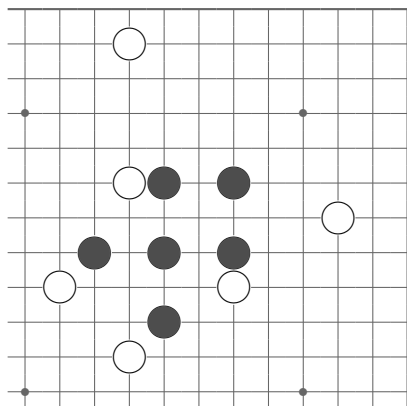
作り物の方は、初期配置が何らかの文字や図形あるいは対称形等の“美しい”形状になっているもの（配石趣向案）、解の四追い回数と初期配置の石数との比が高くなるように作られるもの（倍率案）、最後の五連を作った時に盤面すべてが石で埋まるもの（完全案）、禁手等の連珠ルールを活用して作られるもの（法則案）等の面を目指して作られるようです。（配石趣向案や法則案の部類は追詰め問題や限珠案でもあり得ます。）

良い四追い問題と言える条件としては、

- 天元、石数の条件は追詰め案と同じですが、ある種の配石趣向案では緩和されることがあります
- 余詰め・早詰めがない

- 問題図中の配石数に比して四追い回数が多い
- 途中にノリ手・ノリ返しや禁手筋等がある、あるいは可能性の高い筋が複数ある等で、単純な攻めでは失敗の可能性が高く、手順に工夫が必要といった項目があります。防ぎ手の変化がないだけ、攻め手の手数の多さや手順の工夫の必要性が評価に大きく関わってくると言えるでしょう。

【例：黒先（下左図）】黒石 6 個で作ってみたものです*²⁴。



【例：解答（上右図）】1～19 で四と三が残ったの勝ち。なお、黒石 6 個での四追い回数の長い四追い問題として、四三まで 24 回ものがあります。

■ 限珠案： 限られた石数の範囲内で勝ちを作る問題です。勝ちに至っても 1 珠でも多く使うのは失敗です。2 手勝ち（攻め手の 2 個目の石で四三）、3 手勝ち（攻め手の 3 個目の石で四三）、4 手五連（攻め手の 4 個目の石で五連）*²⁵、5 手五連（攻め手の 5 個目の石で五連）等があります。

2 手勝ちや 4 手五連の問題の多くは、初手で両ミセ手を打って次に四三を作るものですが、ノリ手や禁手筋の罠が多く仕込まれていて、手数の割に解くのに苦労するのが普通です。

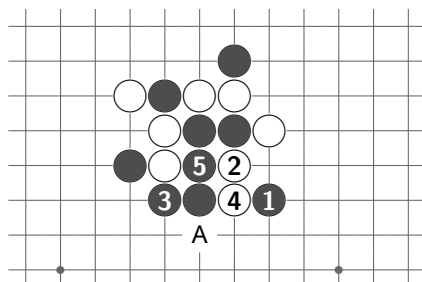
3 手勝ちや 5 手五連の問題では、追い手でないかもしれない初手とその防ぎ手の可能な範囲が大きく広がり、極めて難しい問題も作れるようです。

*²⁴ 独自に作ったものですが、ありふれた黒石配石ですので既に同じものが作られている可能性があります。その場合はご容赦下さい。

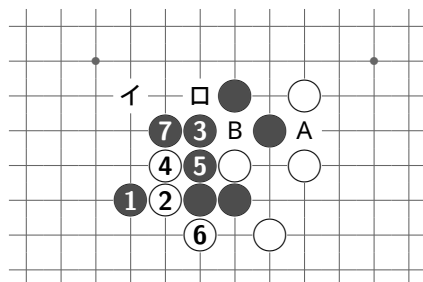
*²⁵ 2 手勝ちの兄弟と言えるものです。2 手勝ちでは禁手の扱い等で曖昧な面がありますが、条件が明確になっています。ただし、4 手五連では初手が追い手でないこともあり得ます。

4.7 本章にある問題の解答

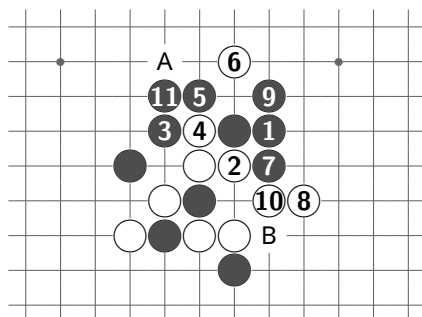
4.1 節 (広い空間に向けて攻める) 問題の解答



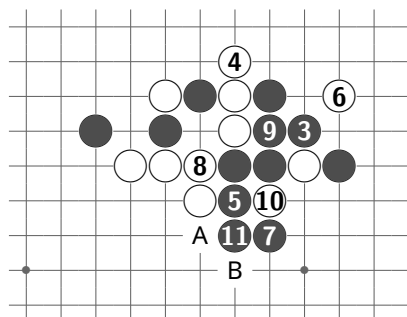
【問 1】5 後 A の四三勝ち。2, 4 で他も同様です。思い切りよく飛び出す手が好手となることはよくあります。



【問 2】7 後 (イ口) の四三勝ち。6 で反対は、A 後 6。4 他は図と同様。2 で他は、3・5・B と進めます。

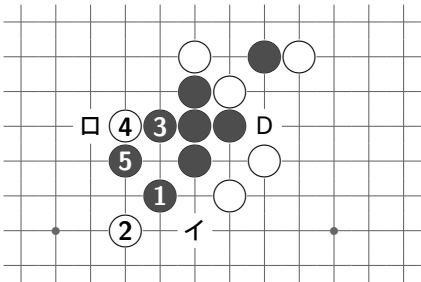


【問 3】11 後 A の四三勝ち。10 反対も同じ。8 反対は、B 後 8。6 反対や 4 他は、図と同様の勝ちです。2 で他は、3・6 として 2 で四三勝ち。初手から 2・6・5 と進む筋もありますが、勝ちには至りません。

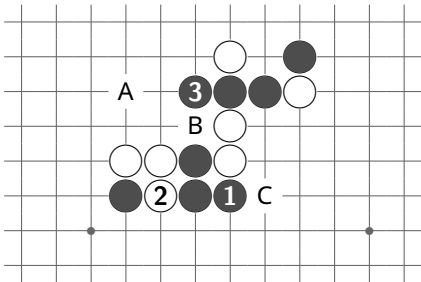


【問 4】黒 11 は 4.3 節の両ミセ手で、A または B の四三勝ち。11 から A の四ノビ・11 の三ヒキでも勝ちです。黒 11 で B の三は白勝ちになります。黒 9 は白の四追いを消すために必要です。8 他は、B 後 (11 A)。6 反対は、黒 10 後四追い。4 反対は、黒 5 後四追い。

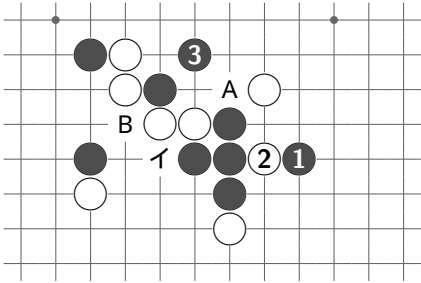
4.2 節 (ノリ手を避けて勝つ) 問題の解答



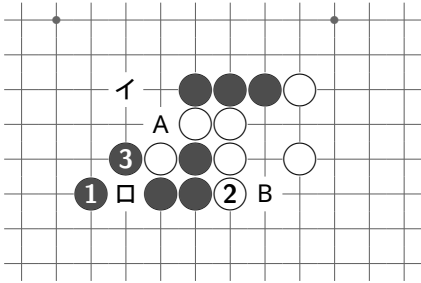
【問 1】黒 5 後イの四三勝ち。いずれヒキたい黒 1 の三を最初にヒイておき、黒 3 の三に白 D とノラれた時のために (イ口) の四追いを準備しておきます。2 で他止めも同じです。



【問 2】黒 3 後 A の四三勝ち。白 2 で他は、黒 A 後 3 の四三勝ち。ノリ手を避けるために、2 の止め方に応じて黒 3 を変えていることに注意して下さい。初手で 3 は白 B と止められ、次の 1 には白 C とノラれて失敗です。

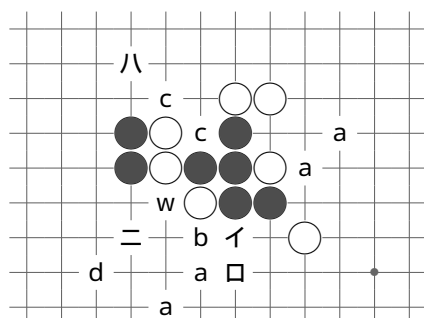


【問 3】黒 3 後 A の四三勝ち。先に 3 と打つと白 B と三で止められ、(イ 1 A) はノラれています。ノリ手を避けるために、イの四を取えずに黒 1 の三としています。

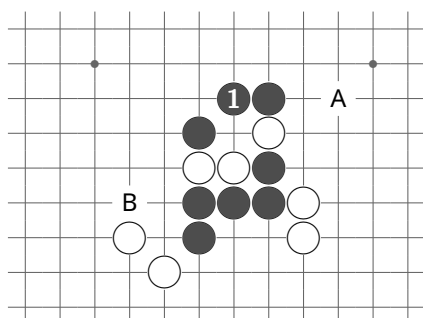


【問 4】黒 3 後 (イ口) で四三勝ち。すぐに眼につく ‘2 後イ’ は白 B でノラれています。黒 1 と飛び出して ‘A 後イ’ の筋に気付けばしめたもの。でもそれを防ぐ白 2 の止め方にも注目して下さい。

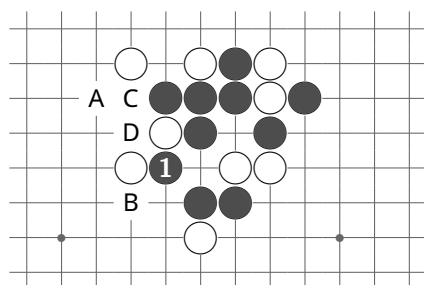
4.3 節 (ミセ手を使って勝つ) 問題の解答



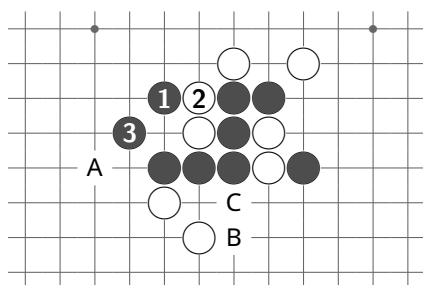
【問 1】イ点を四三にするミセ手は a の 4 ケ所、口点には b と w の 2 ケ所、八点には c の 2 ケ所、二点には d と w の 2 ケ所があります。w の点が口と二のミセ手になっており、両ミセ手であることが分かります。



【問 2】黒 1 後、A または B の四三勝ち。先に A あるいは B と四ノビすると、白に三ができて失敗です。ミセ手を使うことで相手の三の心配をなくすることができ、読みの量も随分減らせることが実感できると思います。

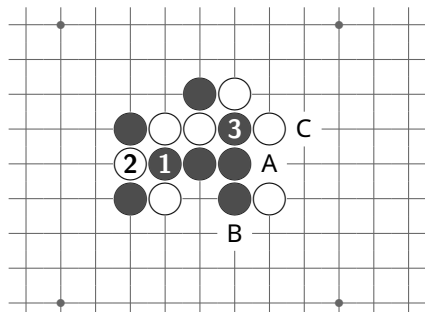


【問 3】黒 1 後、A または B の四三勝ち。白 B の防ぎだと、黒 A の四三に白 C で四のノリ手になりますが、その四を D の達四でノリ切り勝ち*26となります。初手で B は、白に先に 1 と四ノビされ失敗です。

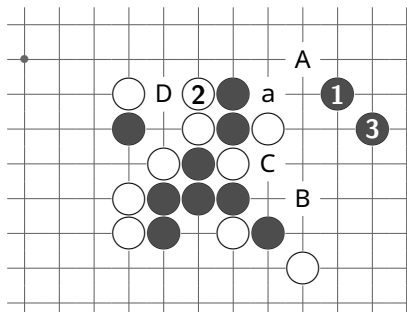


【問 4】黒 3 後、A または B の四三勝ち。2 で他は同じか四追いです。初手で 3 のミセ手は白 C と三をヒカれ失敗です。また、先にどの四ノビをしても勝てなくなります。

*26 トビ四でノラれていて、そのトビ四を中に止める手が達四になって勝つことができることを言います。一端が止まっている連の四でノラれていても、他端に止める手が達四になって勝つことができる場合はノリ押さえ勝ちと言います。

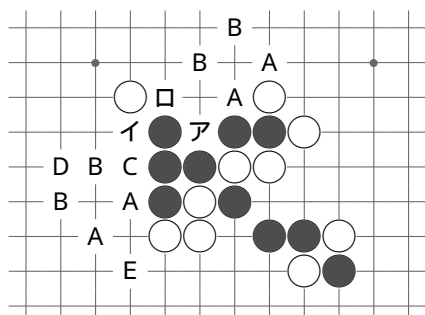


【問5】黒3後、AまたはBの四三勝ち。2で反対は、2の四三勝ち。白2の前に3やCに四ノビされるのが気になりますが、四を防ぐといずれもA点に四三が残りますので、四ノビは役に立ちません。これを詰連珠の用語で四ノビ無効と言います。

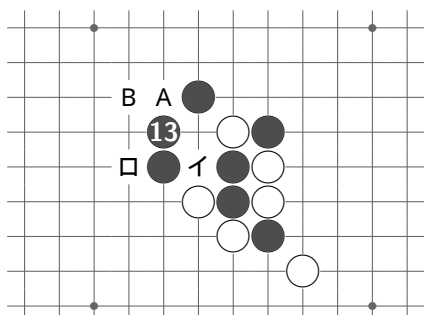


【問6】黒は1・3とミセ手を連発し、AまたはBの四三勝ちとなります。白2で他は、C後Bです。斜めの眠三の剣先を、1の時はaで、3の時はAでと、2通りに有効に使っています。初手で2の両ミセ手は、白Dとノリ手で防がれます。

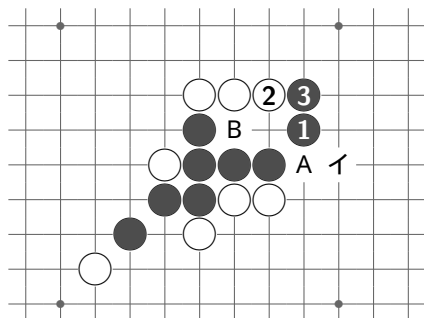
4.4 節 (フクミ手を使って勝つ) 問題の解答



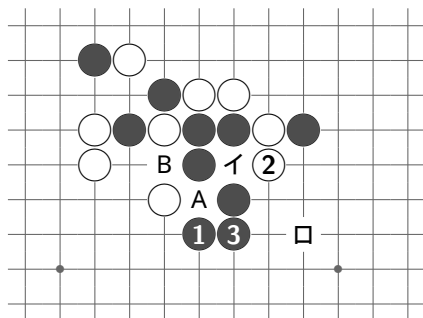
【問1】ア点での四三を狙うミセ手(四追い回数1のフクミ手)としてAの4ヶ所、(イ口)の筋で四追いを直接狙うのがBの4ヶ所、(イ口)の筋に四追いで石を追加するのがC, D, Eの3ヶ所あり、計11ヶ所です。なお、追詰めが成功するのはCとDです。



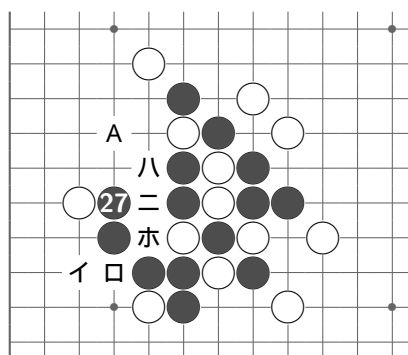
【問2】黒は(イ口)をフクム13の手で勝勢です。白がイの防ぎなら黒はAの三ヒキから、Bの防ぎなら口の三ヒキから等、難しくない追詰めとなります。初手でイや口もフクミ手ですが、急所の13に防がれて追詰めはありません。



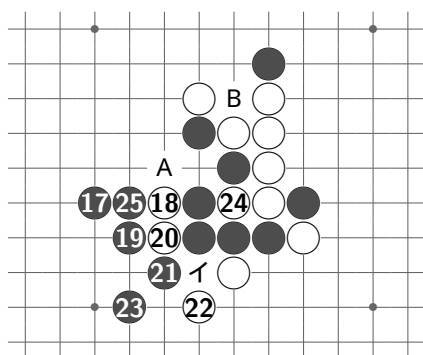
【問3】黒3後Aの四三勝ち。黒1はBのミセ手と(2イ)のフクミ手になっています。白は2あるいはBで両方を防げますが、'3後A'が残っています。



【問4】黒3後、Aまたは(イ口)で四三勝ち。黒3がミセ手とフクミ手になっており、両方を防ぐ方法はありません。2で他なら、Bの両ミセ手です。

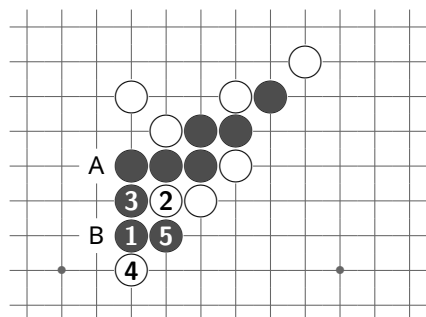


【問5】黒27がAの四三、(イ口)と(ハニホ)の四追いを睨み必勝です。複数の四追いを用意する
両フクミ手の例になっています。問題図の手順は、強引ながら学ぶべき点の多い追い手の連続で、この27を予定する定石手順でした。

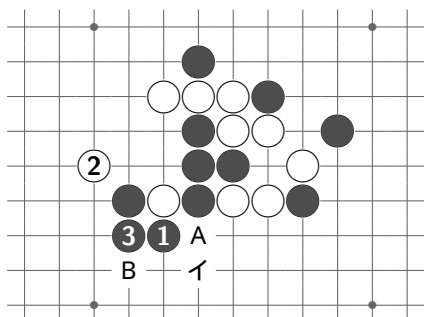


【問6】黒17が(19イ22)を狙う好フクミ手で、18の強防には19以下25後にAです。22, 24で他も同じです。初手で25と打ちたくなりますが、(20イ)が最初からノラれていてAのミセ手だけなので、白Bと打たれて逆転です。

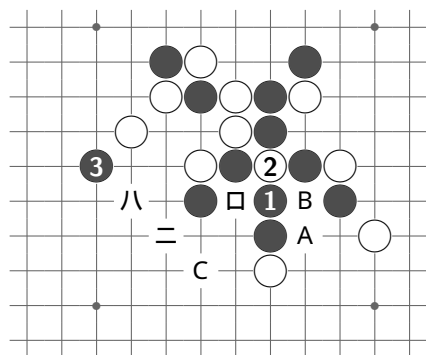
4.5 節 (四ノビの善悪) 問題の解答



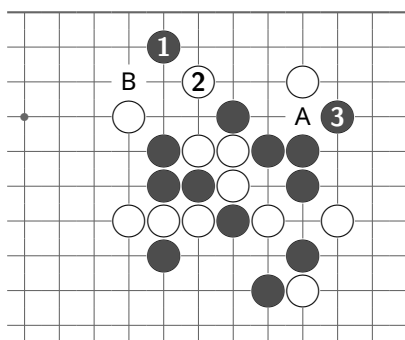
【問 1】黒 5 後、A または B の四三勝ち (この手順は 8.15 節でも紹介される手筋です)。1 の点は攻防の急所で、四を打たずに 3 だと白に 1 と防がれ、黒の追詰めは消えます。



【問 2】黒 3 後、A または B の四三勝ち。先にイの四ノビをすると追詰め消滅です。黒 1 に白イの防ぎには ‘C 後 B’ の容易な勝ちがあり、それから黒イの四ノビは不要と分かります。



【問 3】黒 1 の四ノビをしてから 3 と白の三を止めて (口八二) を残せば、‘A 後 B’ や ‘C 後二’ 等があり必勝です。四ノビをせずに白 1 と防がれると、また口や二の四ノビまですると増えた白石のために、勝てなくなります。



【問 4】黒の四追いはノラれていて勝てません。‘黒 1 と四ノビ後に 3 とヒキ A の四三勝ち’ が正解です。白には B の四ノビで長連筋にする防ぎがあったのですが、黒 1 の存在のためにできなくなっています。

5 白の勝ち方の基本

連珠では先手の黒が1手先に打つ利点の代償として、白に有利になるように禁手や長連の規則が定められています。他のゲームにも禁手あるいは禁じ手はありますが、誤って打ってしまった反則手の意味で使われます^{*27}。連珠の特徴として、後手の白には“強制的に禁手を打たせる戦法がある”ことを挙げることができます。打てば禁手と分かっている、黒は“打たされて”しまい、白は“打たせて”しまうのです。白は後手の不利を補うために、この規則を使わない手はありません。

本章では白特有の勝ち方を学びます。黒には禁手ですが、白は三々や四々等を打って勝つことができます。そして特に学びたいのは、相手に禁手を打たせるようにして勝つ方法です。禁手を利用する作戦は白にとって有効かつ重要であり、実際に対局の最終局面で禁手が絡んでいることは多くあります。禁手を打たせる戦法の存在は、連珠の醍醐味を大きく増加させています^{*28}。

5.1 三々・四々・長連で勝つ

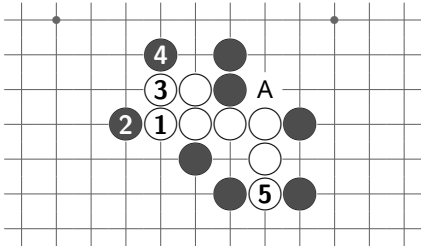
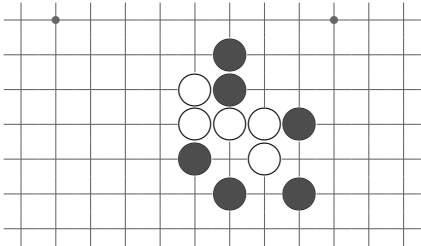
後手の白には禁手はなく、長連は五連と同等です。白は三々、四々あるいは長連を作って勝つことができます(2.1節で簡単な例を見ました)。三々だからと言って遠慮する必要は全くありません。三々で勝てる場合には、四三の時と同じく、堂々と三々を打って勝ちましょう。四々や長連でも同様です。

四三を目指して打つとノリ手等のためにどうしても勝ちにならないことがあるものです。黒であれば、諦めるか方針を変更するしかないでしょうが、白の場合は指し手や手順を工夫してみるとノリ手等の抵抗をうまくかわして、四三ではないものの三々や四々を作れることがあります。黒を持った場合よりも打ち方を広く考えるようにして、白に与えられている利点を生かせるようにしましょう。

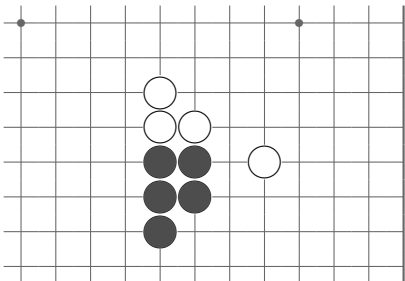
^{*27} 例えば将棋では、二歩、打ち歩詰め、動けない位置への打ち込み等が禁手です。囲碁では、自殺手、直後の劫取返し等があります。

^{*28} 囲碁は基本的に自陣の地の大きさを競うものです。存在の理由は全く異なりますが石の生死を争う戦いもあり、これが囲碁を一層面白くしているのに似ていると言えます。

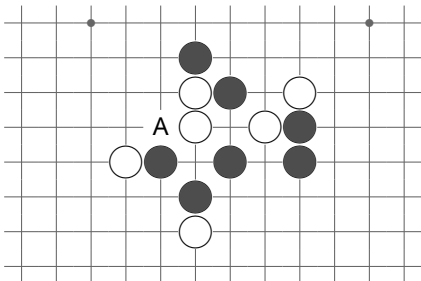
【例：白先（下左図）】勝って下さい。三をヒイていって四三を作ろうとするとノられます。



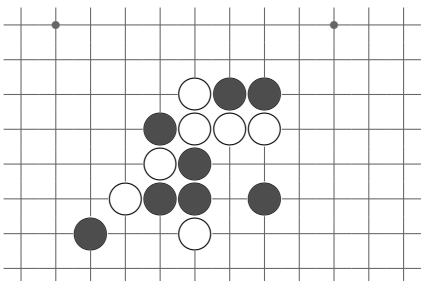
【例：解答（上右図）】白 5 で三々の勝ち。5 から始めて四三を作る筋はありますが、黒 A と三で止められて失敗です。三々で勝てる場合は無理に四三を作る必要はありません。白 1 の四ノビは必要です。4 への四ノビは自由ですが、4.5 節にあるように、四ノビをしない方を先に考えましょう。



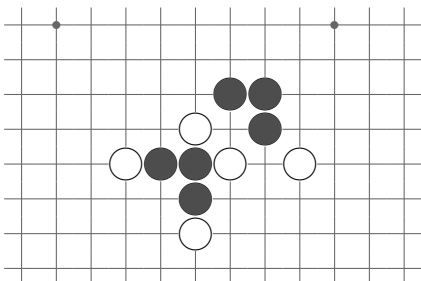
【問 1：白先】勝って下さい。黒のノリ手を止めて三々です。



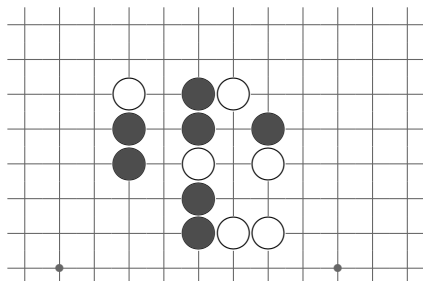
【問 2：白先】勝って下さい。A の三後の四追いは、ノられます。



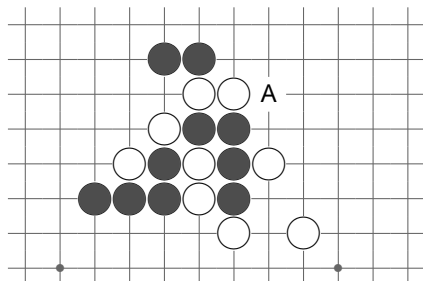
【問 3：白先】勝って下さい。黒には一手で四三の場所があり、白には‘三・四三’らしき筋があります。



【問 4：白先】勝って下さい。最後を四三の形にして勝とうとすると失敗します。



【問5：白先】勝って下さい。白の四追いはノラれており、黒には次に四三を作る場所があります。



【問6：白先】勝って下さい。‘A 後四追い’というのはノラれています。

5.2 禁手を利用して勝つ

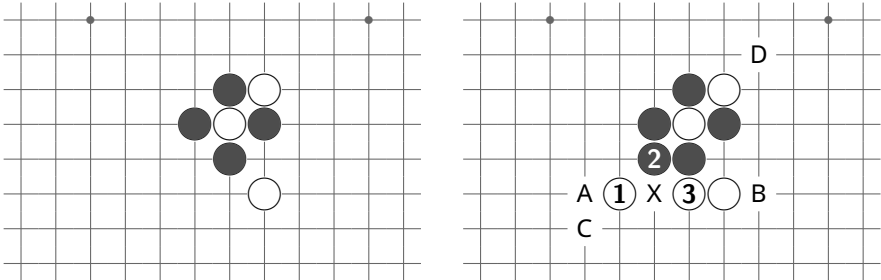
連珠の特徴として、禁手の持つ重要性があります。黒が禁手を打たざるを得ない状況を後手の白が作り出して白勝ちにするという戦法があり、これが近代連珠の醍醐味の1つとなっています。『白を持ったら禁手をネラエ』という格言(9.1節参照)がありますが、白であれば四三等を作ろうとするだけでなく常に禁手を狙うようにします。逆の黒の立場では、禁手にハメられないように、盤面を注意深く見るようにしたいものです。

白には、黒が禁手を打たざるを得ない状況にして勝つ直接的な禁手利用だけでなく、禁手にするぞと脅しつつ自分の勢力を強化する間接的な禁手利用もあります(8.5節参照)。また、「三の止め方」の3.3節中で見たように、相手の追い手を禁手筋にして防ぐという利用もあり、禁手筋の利用は攻防両面で幅広いものがあります。

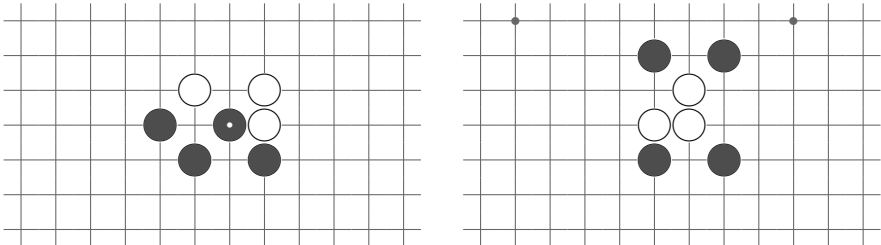
5.2.1 三々禁を打たせて勝つ

禁手には三々、四々、長連があります。四三々や四々三等も三々や四々の特殊な形とみなして禁手です。これらの中で最もよく出現する禁手は三々です。いくつかの黒石が集まって好形そうに見えても、白が三や四を作ることができる時は白にとってチャンスかもしれません、禁手筋がないか探してみましょう。逆に黒が好形を作る時は、禁手筋を自ら作っているかもしれない可能性をしっかりと検討しましょう。

【例：白先（下左図）】黒は「うまく好形を作った」、白は「始まったばかりでこれからの勝負だ」と思っているとすれば、2人とも間違っています。

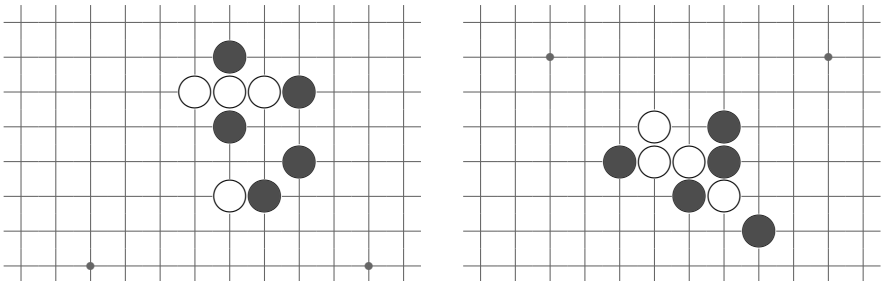


【例：解答（上右図）】白が1と三をヒキ、2と止めさせてから3と三をヒケば、Xは三々の禁点で、黒はXに打つことができません。黒4でAあるいはBと禁手を避けても、白はBあるいはAと四ノビします。結局、黒が禁手を打って負けになるか、白がX点で五を作って勝ちになるかのどちらかとなります。同様に、黒2でCあるいはDとしても、白はDあるいはCと四ノビして、2の点に黒石を置かせます*29。



【問1：白先】勝って下さい。

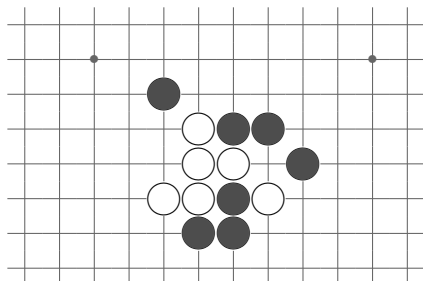
【問2：白先】勝って下さい。



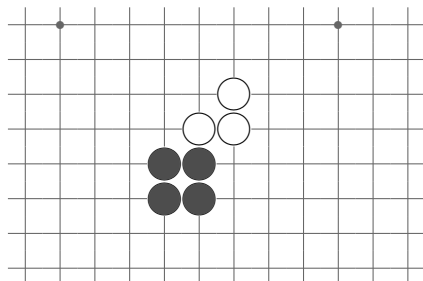
【問3：白先】勝って下さい。

【問4：白先】勝って下さい。

*29 黒4でのAやB、黒2でのCやDは、防ぎ手としての意味はほとんどなく手数を長くする役割しかありません。以降ではこの種の防ぎ手を省略することがあります。



【問5：白先】最後は四追いで三々禁にします。

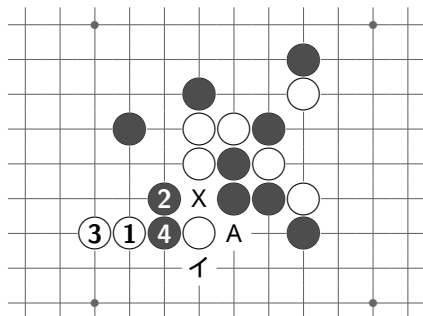
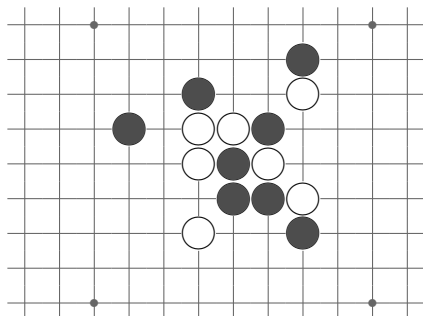


【問6：白先】白の三に黒も三で対抗してきます。禁手にハメるためにちょっとした工夫が必要です。

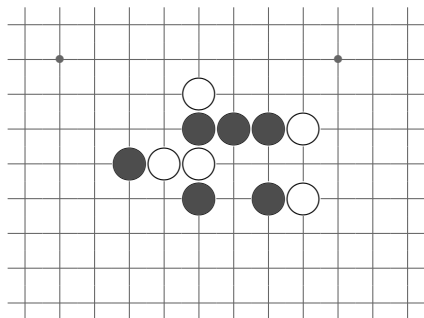
5.2.2 四々禁を打たせて勝つ

白にとって四々はノリ手の心配のない最高の勝ちパターンです (9.8 節参照) が、黒は四々も禁手です。2 つの四を無理に作らせようとするので、四々禁にする直前は四あるいはいく回かの四の連続になることが多くあります。中盤以降に白の剣先が多くなってくると、四々禁にできる可能性が出てきます。最後が白の三で四々禁にすることも珍しいことではありませんので、白は、三々禁だけでなく、四々禁を打たせるようにできないかも常に狙っていきましょう。珍しいように思える一直線上にできる四々 (1.5 節参照) も意外に出現するものです。見落とさないようにしましょう。

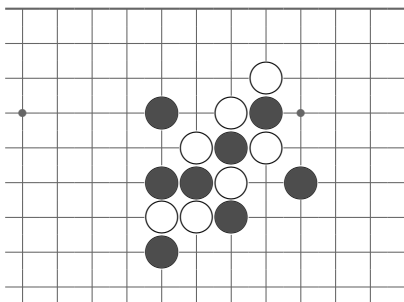
【例：白先 (下左図)】勝って下さい。



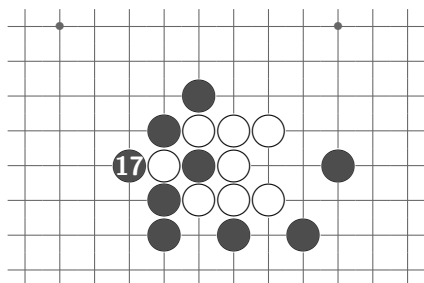
【例：解答 (上右図)】白3の三で黒4と打たせ、イにてX点が四々禁になります。黒2や4で他に止めても、白は四ノビして同じ勝ち方ができます。黒4からX・4と四ノビするのは白に複数の別の三ができるため、四ノビ無効です。同じようでも白3でAと打つと、こちらは黒にX・4と四ノビで防がれます。



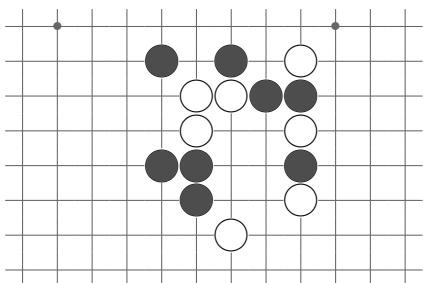
【問 1：白先】勝って下さい。黒に三々の点があります。



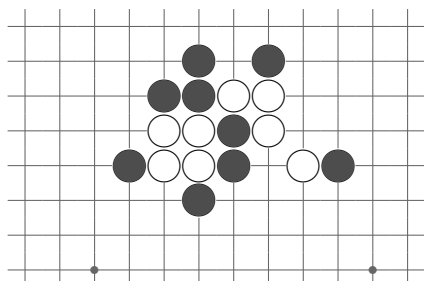
【問 2：白先】勝って下さい。白の 2 つの剣先を利用します。



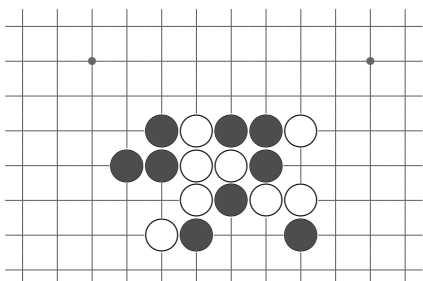
【問 3：白先】黒は 17 で白の四三をノリ次に四三を作ろうとしています。



【問 4：白先】黒は次に四三を作ろうとしています。勝って下さい。



【問 5：白先】勝って下さい。三を打ち、後は四追いです。

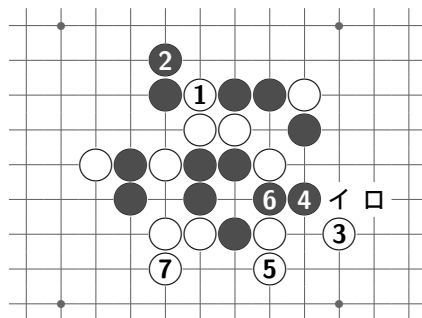
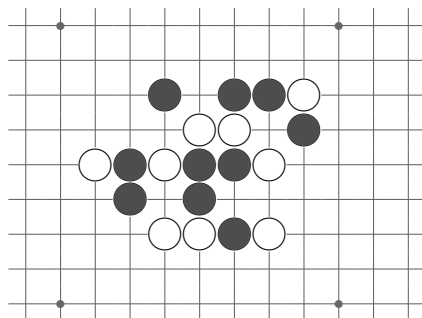


【問 6：白先】勝って下さい。こんな四々禁もあるという例です。

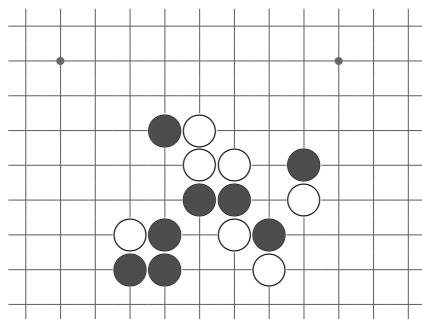
5.2.3 長連禁を打たせて勝つ

長連禁が成立して終局することはそれほど多くありません。しかし、黒の三を長連筋にして防いだり、長連禁にハメるぞと脅して勢力を補強したり、逆に黒が長連筋を逆用して禁手になるのを防いだりのように、長連筋が絡んで局面が動いていく場面は多くあります。そのような例は次節以降も時々出てきますが、ここでは実際に長連禁を打たせて白勝ちになる例を見ます。

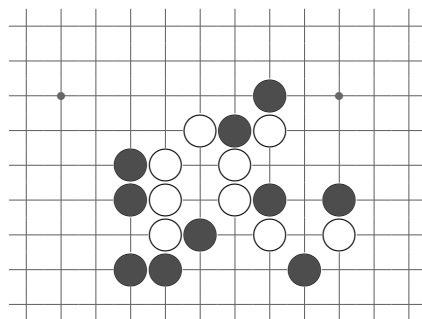
【例：白先（下左図）】黒は次に四三とすることがありますが、長連禁となる筋もありそうです。



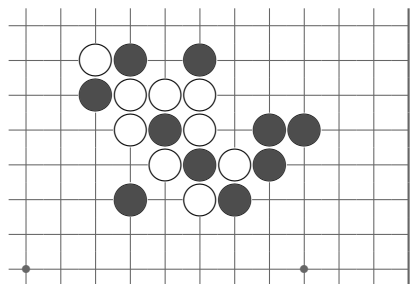
【例：解答（上右図）】白 7 で黒は長連禁を避けられません。最初の局面には長連筋がありませんが、黒の四三を防ぐ白 1 の三から黒に 4 の点に打たせると長連筋ができます。以下は順序を間違えずに 5・7 と三をヒイていきます。黒 8 からの（イロ）は白にノラれています。



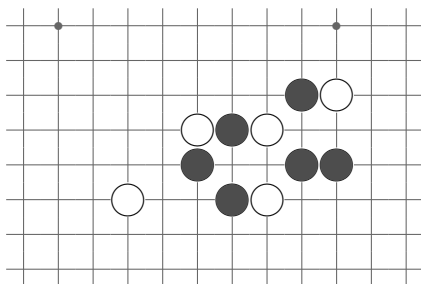
【問 1：白先】黒は次に四三があります。防ぐだけでなく、勝って下さい。



【問 2：白先】四追い問題です。どこかの列で長連禁にして下さい。



【問 3：白先】白は絶体絶命のように見えますが、勝って下さい。



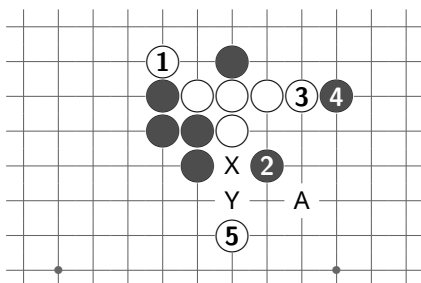
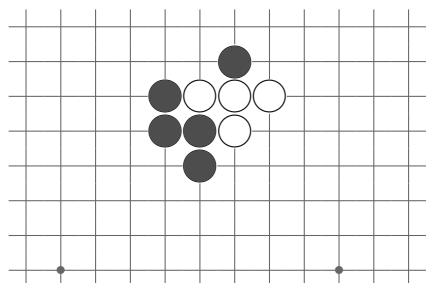
【問 4：白先】勝って下さい。手順に注意して下さい。

5.2.4 二重禁を利用して勝つ

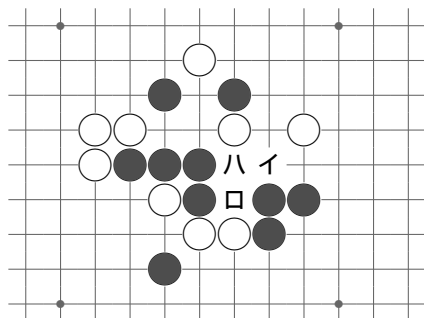
禁点が 1 つあるだけでも黒は怖い思いをするものです。複数の禁点が近くにありそれらが絡めて狙われている状態を二重禁にじゅうきんと言いますが、手も足も出ないまま白勝ちになってしまうことがあります。三々禁が重なる場合が最も多いのですが、他の組合せも起こり得ます。詰連珠や連珠解説書では見かけるものの、実戦の勝負が二重禁で決まることは多くありません。それだけに二重禁を使って勝った時の喜びは大きいものです。

多くの場合、2 つの禁点を串刺し状に挟み込みます。白石 3 個で挟み込めばまず逃げられないネライ手 (5.2.6 節参照) となり、黒に他の攻め筋のない状態で白石 2 個で挟み込めば追詰めではないもののほぼ白勝ちになります。

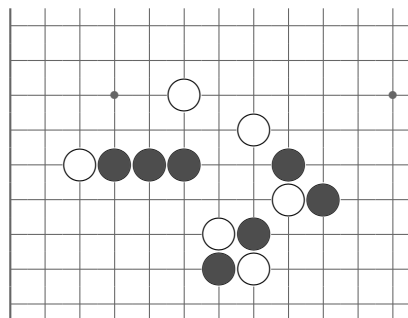
【例：白先 (下左図)】禁手筋をうまく使って勝って下さい。



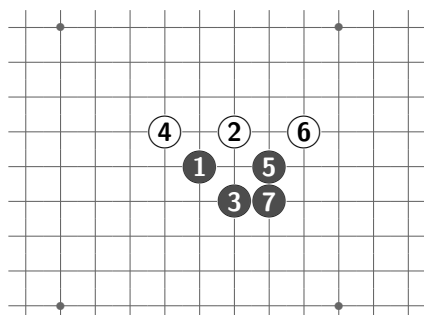
【例：解答 (上右図)】白は 1・3 の追い手で黒に 2・4 と止めさせ、5 が絶妙の一手です。これで X と Y の二重の三々禁を 3 個の白石で挟み込んでおり、黒がこれを逃げる手段はありません。黒 2 が反対でも白 A と四ノビすれば同じことです。白 5 は X または Y の四で禁手にするぞというネライ手で、問題図からは白の追詰めがあることになります。



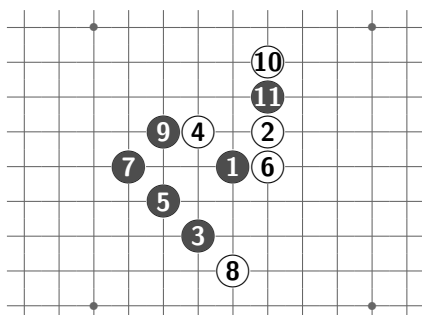
【問 1：白先】勝って下さい。黒はイカロかハで四三を作ろうとしています。



【問 2：白先】勝って下さい。



【問 3：白先】白 6 に対して黒 7 は好形に見えますが、知らないと間違えてしまいそうな失着です。追詰めではありませんが、二重禁の典型例と言えるものです。



【問 4：白先】黒 11 は下から止めるべきでした。白は 12 からどう打つべきでしょうか。これも追詰めではありませんが、白勝ちになります。

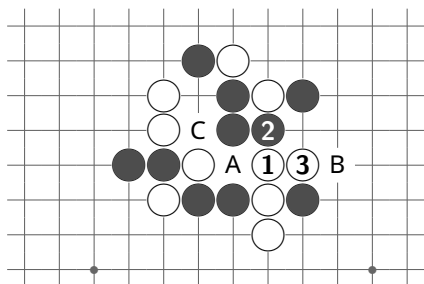
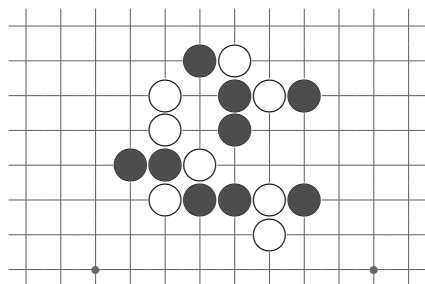
5.2.5 禁手と勝ちパターンを共通焦点にして勝つ

近くにある複数個の禁手を絡めるのが二重禁でしたが、本節で紹介するのは黒の禁点と白の四三等の勝ちパターンの焦点が同一点になるようにして勝とうとするものです。勝ちパターンの焦点が禁手になっているため、黒は直接その点に防ぐことはできません。四や三の一方を邪魔しても他方の四や三が残っているため、通常は禁手を逃げることはできません。適当な名称がないので、ここでは仮に きんしょうちょうふく 禁勝重複 と呼ぶことにします。多くの場合、白は黒に打たせた追い手を防ぐ形で実現させます。

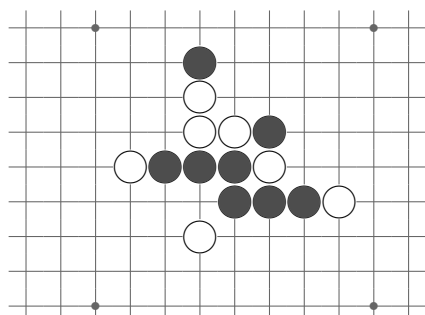
勝ちパターンが四三や四々の場合には、多くの場合白の追詰めとなります。勝ちパターンが三々の場合で、黒の攻め筋がなければ、白の追詰めではありませんが、多くの場合白勝ちとなります。

実戦での出現は多くありませんが、二重禁よりはやや出現しやすいと言えます。二重禁も含め、このような勝ち方もあると知っていると、考え方や作戦の幅が柔軟かつ広くなり、連珠の面白さも増すことでしょう。

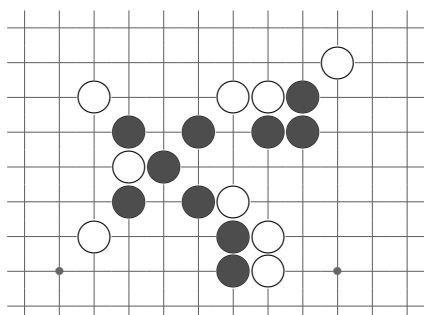
【例：白先（下左図）】黒には四三の点がありますが、禁勝重複をうまく使って勝って下さい。



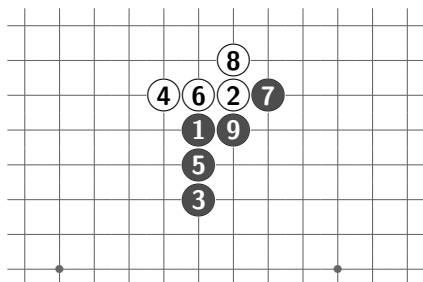
【例：解答（上右図）】‘白 A の三後に（1B）の四追い’というのはノラれています。また、‘白 1 と四ノビして黒 2 が三々禁’は、A 点が四々のため誤りです。しかし白 1 の四ノビ後に黒の三を止めて 3 とすると、黒の四三だった A 点が、黒の四々禁の点であり白の四三の点でもあるという禁勝重複の状況になります。黒は、B としても白 C とされてしまうように、禁手と白の四三を同時に防ぐ手はなく、白の勝ちとなります。



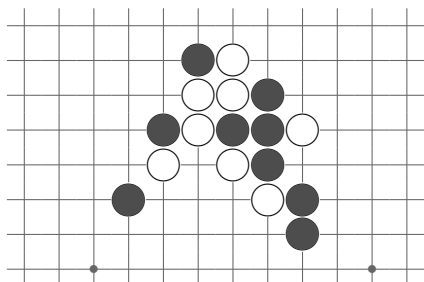
【問 1：白先】まずは黒のミセ手への対処が必要です。



【問 2：白先】黒に反撃されないよう注意しながら長連筋を利用します。



【問 3：白先】黒 5 は失着です。白の追詰めではありませんが、禁勝重複の典型例と言えるものです。

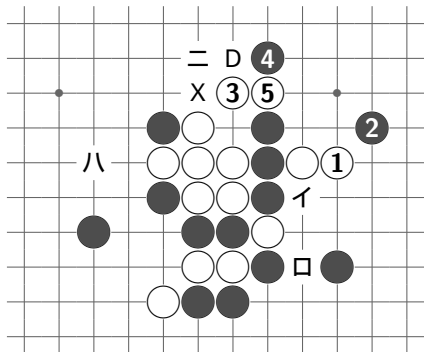
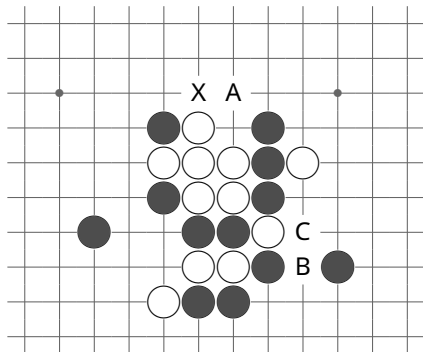


【問 4：白先】三々禁になりそうな点は容易に予想できます。どのように狙いますか。

5.2.6 ネライ手を使って勝つ

フクミ手の強力さは 4.4 節で理解してもらえたと思います。白の場合、最終的に黒の禁手を打たせるようにフクミ手を打つことができますが、これをネライ手と呼ぶことがあります。白の勢力があまりなく四三や四々ができそうにない所でも、四追いの筋があるとネライ手を打てる可能性があります。なかなか気付きにくいことがありますので、禁手を狙えないか常に注意して盤面を広く見ましょう。本節の例や問は少し難しめになっています。

【例：白先 (下左図)】A からの攻めは少し足りません。X 点での三々禁を狙って B・C と攻めると、黒勝ちになってしまいます。ネライ手でもあるフクミ手から始めることで、2 つの攻めを連結させることができます。

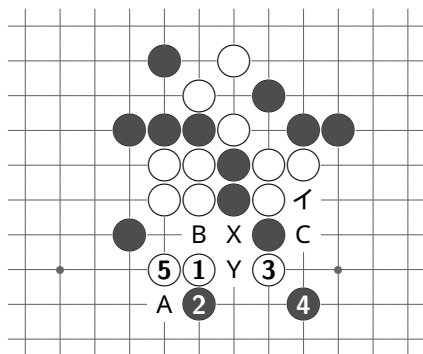
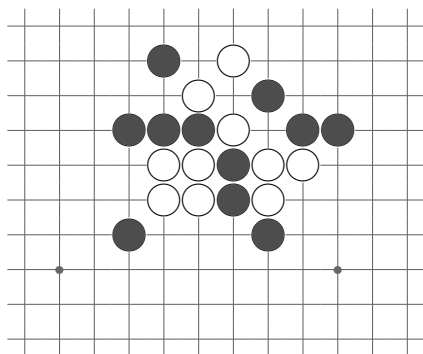


【例：解答 (上右図)】白 5 で D または X での四三勝ち。白 1 が (イロ) での四三勝ちと (2 八二) での X 点三々禁を見るネライ手でもあるフクミ手です。黒は 2 と防ぐくらいですが、1 の点に石があるので白 3 からの攻めが成功します。

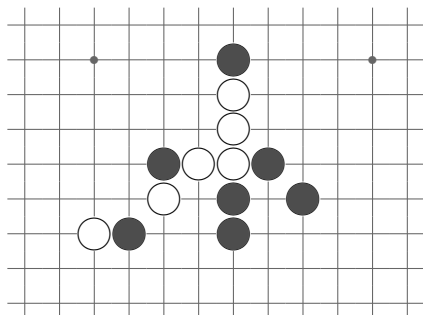
5.3 白の勝ち方を応用する

黒が勝つには僅かな例外を除き四三を作るしかないのですが、これまで見てきたように白には様々な勝ち方があります。これらを組み合わせて応用することで、白は多様な攻撃が可能になります。頭を柔軟にし広く局面を見ていろいろな面から勝ち筋を探してみましょう。

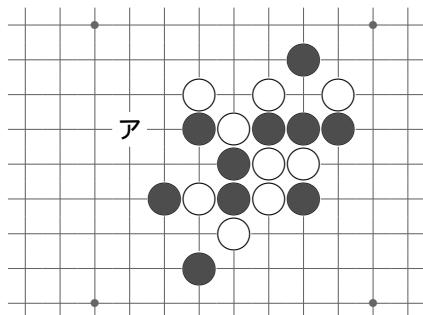
【例：白先（下左図）】まずはネライ手から始めます。



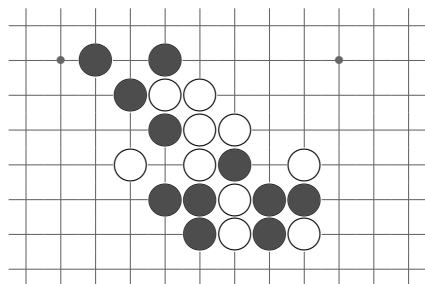
【例：解答（上右図）】5 後 A の四々勝ち。白 1 は（イ 2 A）で一直線上にできる X 点四々禁をネラっています。黒 2 であれば 3 と四々のミセ手で、黒 4 なら 5 後 A の四々勝ちと白の特権をフルに使った勝ち方となります。2 や 4 で他は、詳細は省略しますが、B あるいは X での四々禁、Y での四々禁、B での四三、4 での四々等の筋があります。黒 2 で四々禁を避ける C の防ぎだと、四追いで長連禁にできます。



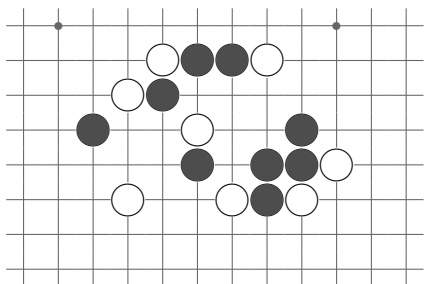
【問 1：白先】ミセ手と禁手狙いを絡めます。



【問 2：白先】‘アの三後に四追い’ではなく、ちょっとした工夫が必要です。



【問 3：白先】勝って下さい。黒に三で防がれてしまうことのないように攻めます。

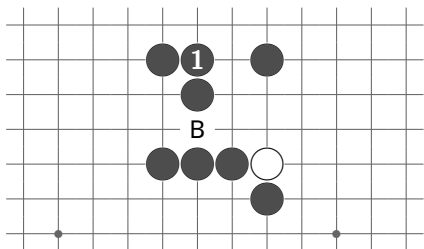
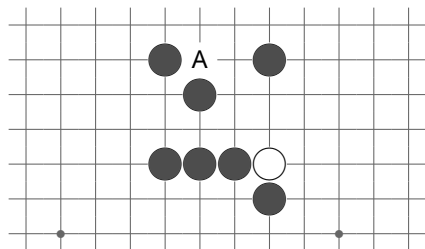


【問 4：白先】長連禁を狙いますが、最後は別の勝ち方です。

5.4 [コラム] この手は三々の禁手ですか？

黒の三々、四々、長連は禁手です。四々と長連については容易に判断できますが、三々かどうかの判断は容易とは限りません。作り物の局面であれば判断に苦労する例を作ることができますが、実戦でも多少複雑な状況が出現することはあります。1.6 節の脚注で判断方法を簡潔に述べていますが、多少複雑な状況でも判断できるよう、ここで例を使って説明します。

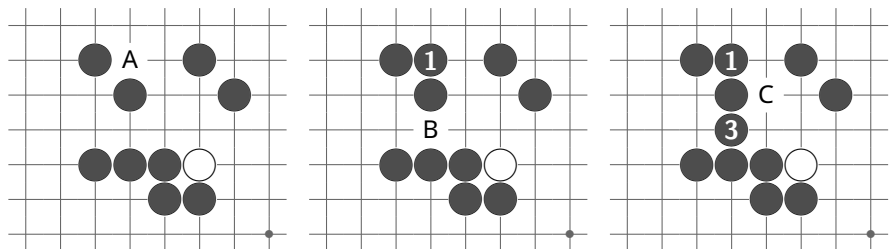
【例 1：(下左図)】黒が A 点に打つのは三々の禁手でしょうか。



【例 1：解説 (上右図)】黒 1 と仮に打てみます (これを止める白の手は打たずに検討を進めます)。横は明らかに三です。縦はどうでしょうか。達四にできるのは B だけですが、禁手にならずにここに打つことができれば三です。しかし B 点は四三々の禁点になっていて打てません。つまり縦は三らしく見えますが、三ではありません。これを 1 の点に戻して考えると、横の三だけですので三々ではありません。

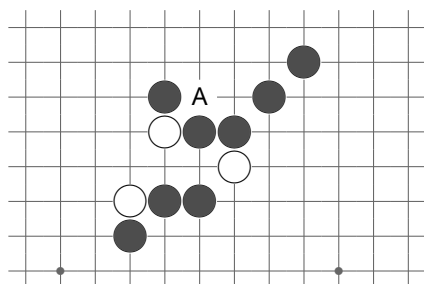
実戦でこの程度の複雑さでの三々か否かの判断が必要となることは、多くありませんが非常に珍しいと言うわけではありません。もう少し複雑な次の例が理解できれば、実戦での判断は間違いなくできることになるでしょう。

【例 2：(下左図)】例 1 に黒石が少し追加された局面です。黒が A 点に打つのは三々の禁手でしょうか。

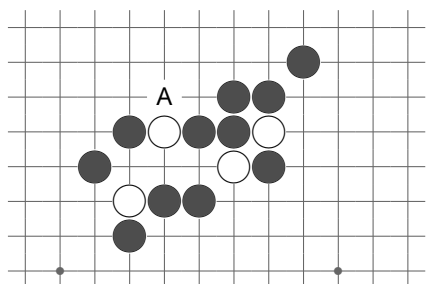


【例 2：解説】(上中図) 黒 1 と打ってみます。横は問題なく三です。縦が三かどうかは、B に打てるかどうかで決まります。つまり、四三々らしく見える B が本当に四三々かどうかには依存します。そこで (白の防ぎは省略して) B に打ってみます。

(上右図) 黒 3 と打った時点で、3 の点を通る縦は四、左上から右下への斜めは三です。問題は右上から左下への斜めですが、C 点については縦・横・斜めとも特に複雑な状況でなく四三々になっていると判断できます。四三々の C 点には打てませんので、3 の点を通る右上から左下への斜めは三ではありません。結局、黒 3 は単なる四三で禁手でなく打てます。これを 1 に戻すと、縦も三になって、黒 1 は三々の禁手ということになります。



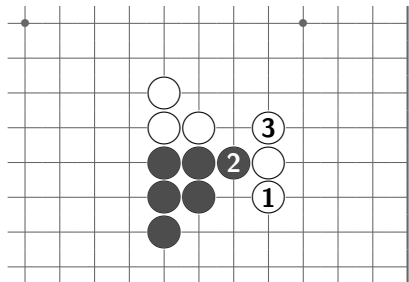
【問 1】黒が A 点に打つのは三々の禁手でしょうか。



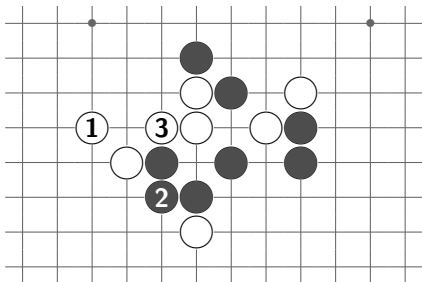
【問 2】黒が A 点に打つのは三々の禁手でしょうか。

5.5 本章にある問題の解答

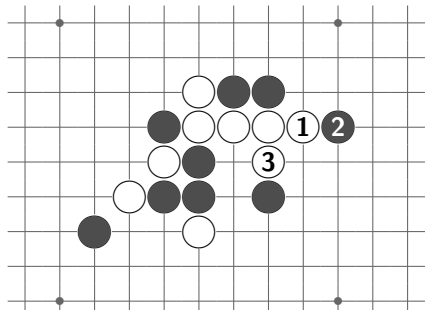
5.1 節 (三々・四々・長連で勝つ) 問題の解答



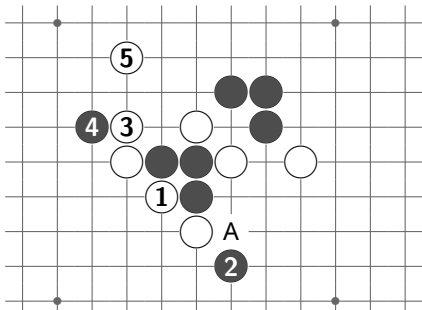
【問 1】白 3 で三々の勝ち。黒 2 で他も同じ。初手で他は、黒にできる三で攻めが続きません。



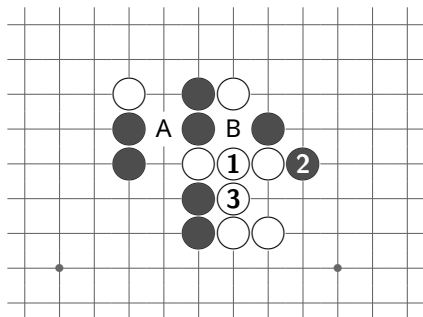
【問 2】白 3 で三々の勝ち。黒 2 で他も同じ。最後まで打つと白が長連を作って勝ちとなるかもしれません。



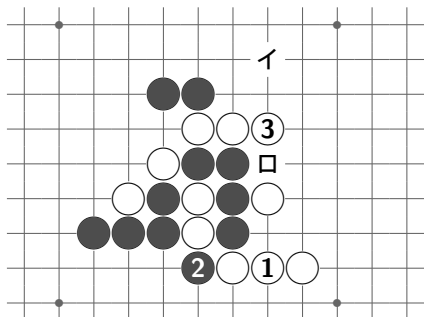
【問 3】白 3 で黒の四三をノリつつの三々の勝ち。どちらの三も黒の四ノビで止められますが、他方の三が達四になってしまう面白い三々です。



【問 4】白 5 で三々の勝ち。2 で反対は、A とします。白 3 から 5・3・4 の順に打てれば四三ですが、途中で黒のノリ手があります。



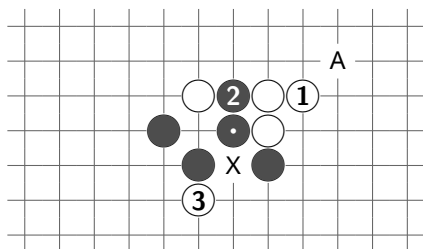
【問5】白3の四々勝ち。白1で黒の四三はノッています。黒のAとBの剋先は、どの時点でも役立ちません。



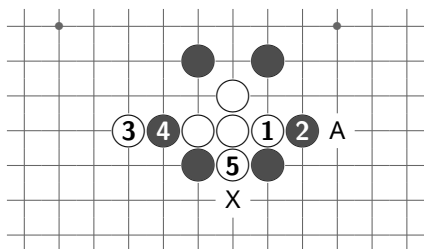
【問6】白3後の(イ口)で、一直線上にできる四々勝ち。‘3後(イ口1)’や‘1・3後(ロイ)’はノラれています。

5.2 節 (禁手を利用して勝つ)

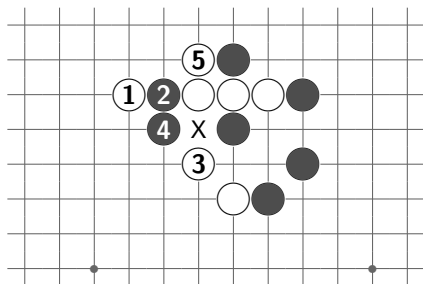
5.2.1 節 (三々禁を打たせて勝つ) 問題の解答



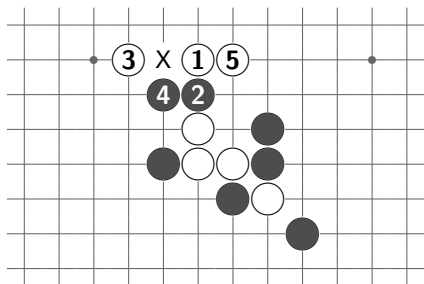
【問1】白3でX点が三々禁。黒2が他でも、白は四ノビで黒に2と打たせて同じことです。白3はAも可。



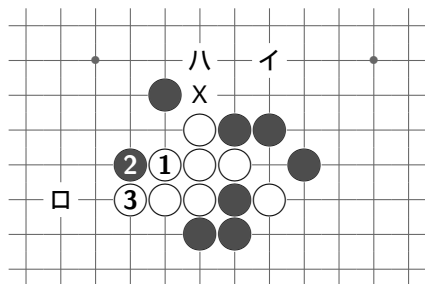
【問2】白5でX点が三々禁。黒2で4は、白Aの四ノビ後の5で同じくX点三々禁です。



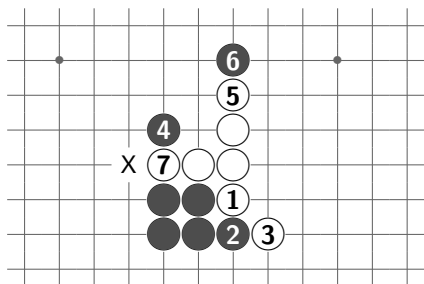
【問3】白5でX点が三々禁。黒4で他も、白の四ノビで同じです。



【問4】白5でX点が三々禁。黒2で他に止めても同様です。

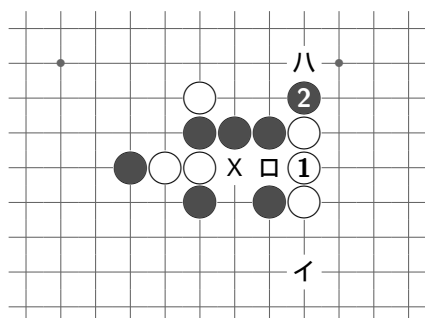


【問5】白3後(イ口ハ)または(口ハ)でX点が三々禁。2で他は、(2 X)またはXで八点が三々禁。

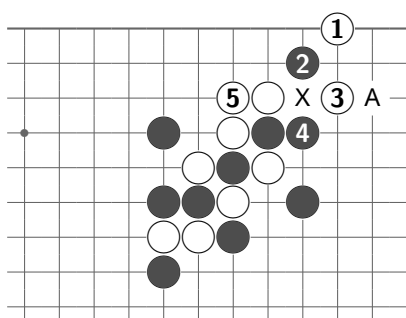


【問6】白7でX点が三々禁。7の前に四ノビで6の点に打たせておくことが肝要です。4反対も同様。2反対は、白Xで2の点を三々禁にします。

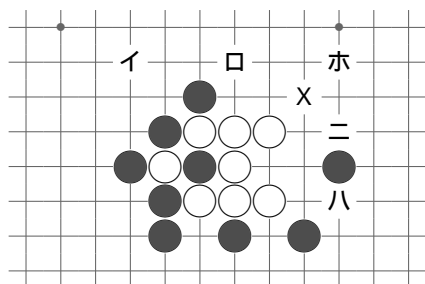
5.2.2 節 (四々禁を打たせて勝つ) 問題の解答



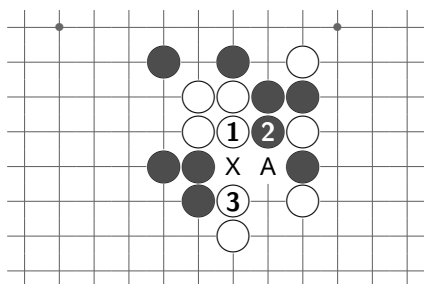
【問1】黒2なら(イ口)でX点四々禁。2反対も(ハ口)でX点四々禁です。



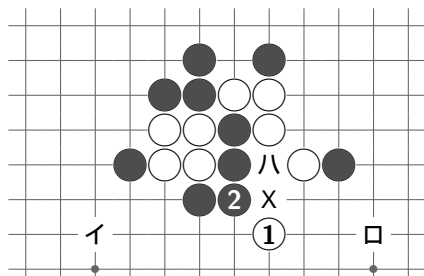
【問2】白5までX点四々禁です。5ではAも可。



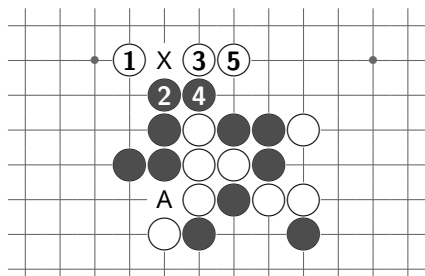
【問3】白(イ口ハニホ)の四追いでX点四々禁。縦・横に直交する四々で、現われやすい形です。



【問4】白3でX点四々禁。黒2ではXにもAにも四ノビできません。白3から(A3)はノラれています。

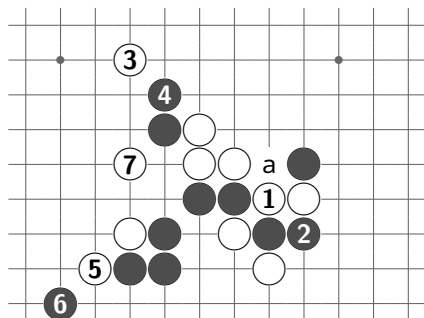


【問5】白1で黒2と止めさせ、(イロハ)でX点が一直線上にできる四々の禁手になります。

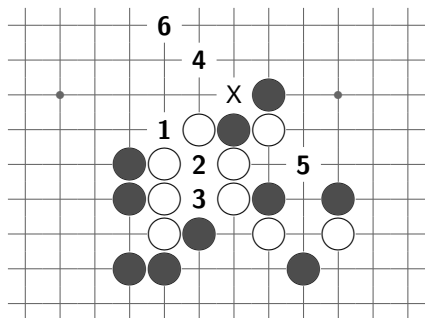


【問6】白5でX点が四々禁です。2の点を通る縦の'三'は、X点が禁手のため達四にできません。Aで黒の四三ですが、もちろん怖くありません。

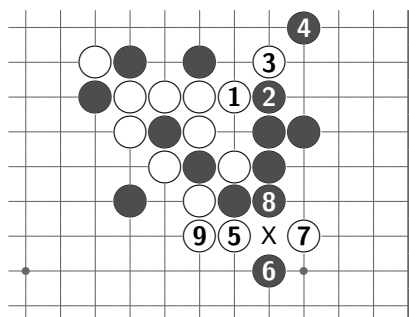
5.2.3 節 (長連禁を打たせて勝つ) 問題の解答



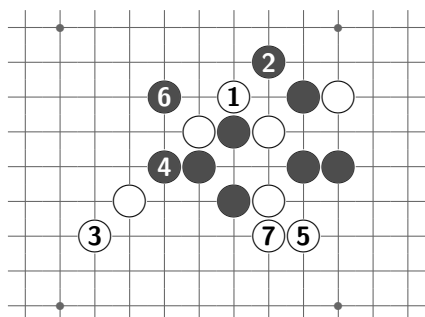
【問1】白7まで、黒の長連禁は避けられません。白5で7は、黒aです。



【問2】白1~6の四追いで、X点が横の列の長連禁です。

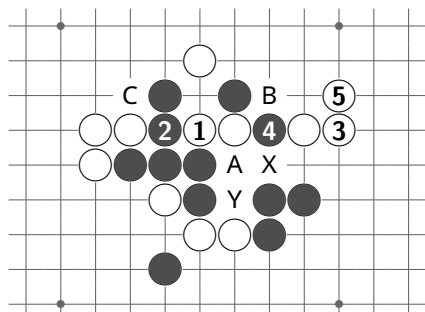


【問3】白1から7まで四ノビして、白9と三を止めると、X点が長連禁になります。

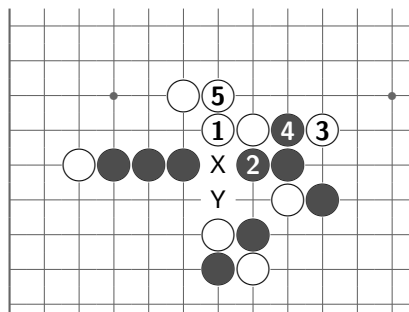


【問4】白7まで、黒の長連禁は避けられません。白5を6や7とすると、逆転されます。

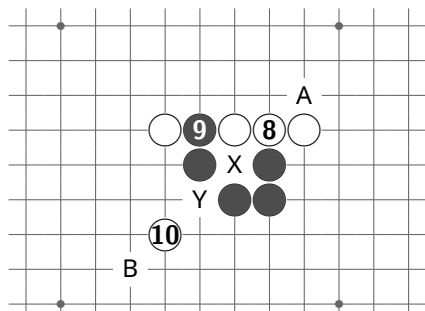
5.2.4 節 (二重禁を利用して勝つ) 問題の解答



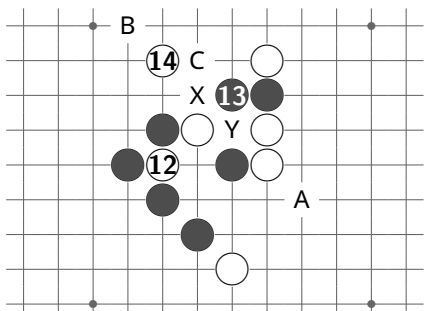
【問 1】白 1・3 と四ノビすると、四三だった点がともに四々禁の点になります。白 5 は X と Y の二重の四々禁のネライ手で、黒は逃げられません。黒には A, B, C に四三の点がありますが、5 はノリ手にもなっています。



【問 2】黒に 2・4 と止めさせ、白 5 と X の長連禁と Y の三々禁の二重禁を狙うと、黒は逃げられません。黒 2・4 を他に止めても、白は四ノビして同じことです。

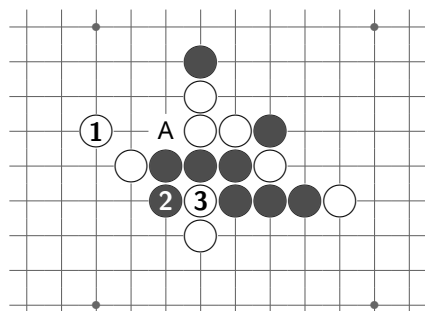


【問 3】白 8 の四ノビで黒 9 と打たせてからの白 10 が好手です。10 は追い手ではないものの、黒は X と Y の 2 つの三々禁を挟み込まれてどうすることもできません。黒 A なら白 B、黒 B なら白 A です。10 は A でも同じです。

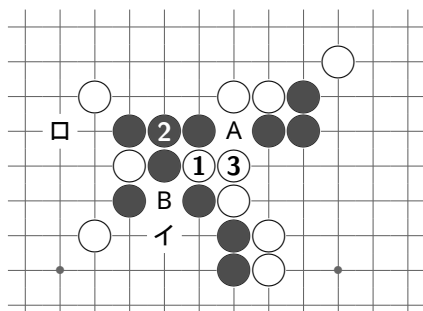


【問 4】黒 13 と打たせての白 14 が、追い手ではないものの、X と Y の二重三々禁を狙う好手で白勝ちになります。黒 A なら白 B、黒 B なら白 A です。14 は A でも同じです。13 で他は、白 C からの追詰めがあります。

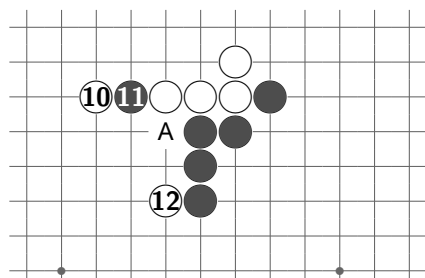
5.2.5 節 (禁手と勝ちパターンを共通焦点にして勝つ) 問題の解答



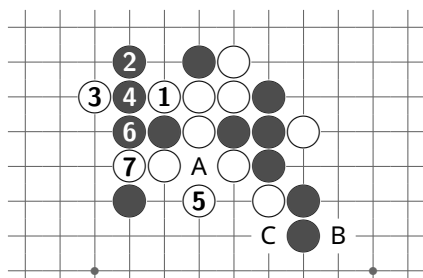
【問 1】黒の四三は白 1 とノッて防ぎ、A 点が禁点になるように黒 2 と打たせます。白 3 まで A 点が白の四三と黒の三々禁の禁勝重複の点となり、黒は防ぐ方法がありません。



【問 2】白 3 で A 点が白の四三と黒の長連禁の禁勝重複の点となります。白 3 で B と直接長連禁を狙うと黒に (イ口) と逆転されます。黒 2 で 3 と四ノビすると、直接長連禁を狙われます。

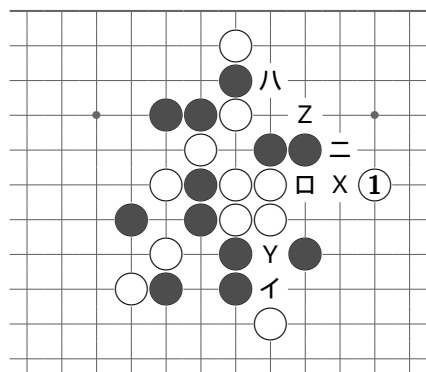


【問 3】単に 12 と三を止めると黒勝ちがあります。しかし 10 の四ノビ後に 12 と三を止めれば、A 点が黒の三々禁と白の三々の共通点になっており、黒には防ぎがなく、白勝ちになります。

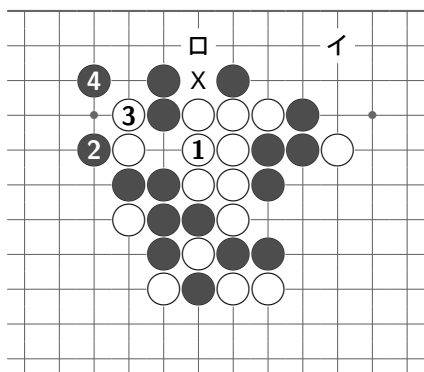


【問 4】四での止めを承知の上で白 5 と三をヒキます。白 7 までの局面は、A 点が白の四々と黒の三々禁の共通点になっています。同じようでも白 5 で先に 7 と打つと、黒には B 後に C とする好防があります。

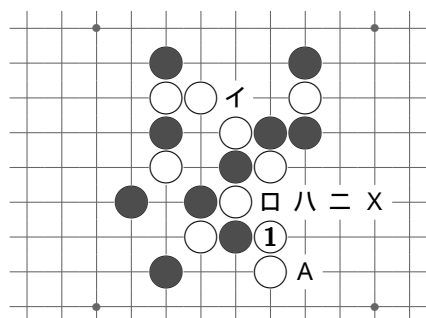
5.2.6 節 (ネライ手を使って勝つ) 問題の解答



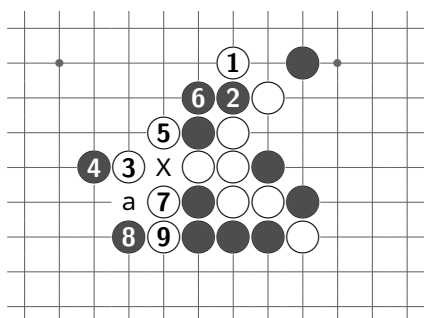
【問 1】白 1 は、(イロ) で X 点三々禁、(ロイ) で Y 点三々禁、(X ハ二) で Z 点四々禁を狙うネライ手です。黒はすべてを防ぐ手段がありません。



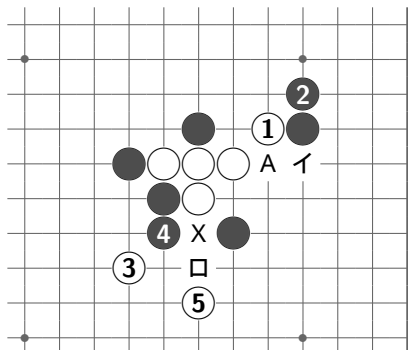
【問 2】白 1・3 と長連禁を脅して黒 2・4 と防がせ、(イロ) で一直線上にできる X 点四々禁です。



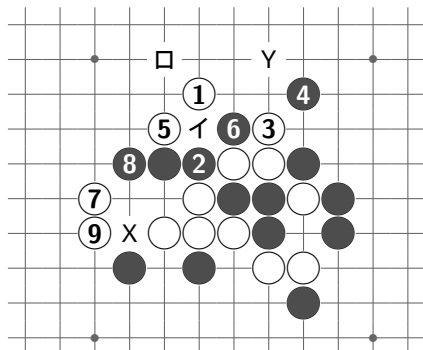
【問 3】白 1 と (イロハ二) で X 点三々禁をネライます。黒はロ等に防ぎにいかざるを得ませんが、白には A からのヒキ出し等があり、難しくない追詰めとなります。初手でロもネライ手ですが、黒 1 と防がれます。



【問 4】白 9 にて X 点三々禁。白 3 は三々禁をネラウよくある手筋です。黒 4 で a 等に防いでも、白は X・5・7 とします (黒の四三はノッており、白の四三はノリ切りです)。

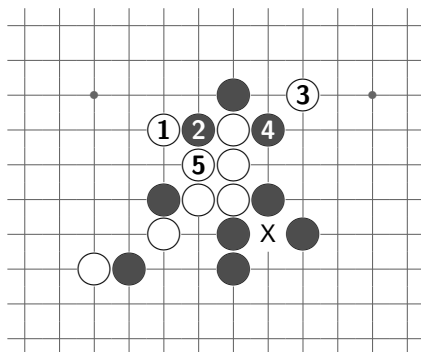


【問 5】白 5 後、口または (イ口) で X 点が三々禁または四三々禁、あるいは (6 で口の時) 白 A でイ点が三々禁。黒 2 で 4 も同様の勝ち方になります。白 5 で口とすると、黒 5 と防がれます。

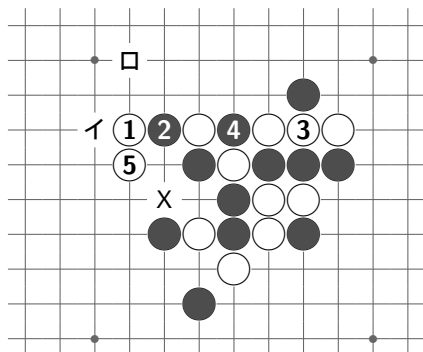


【問 6】白 9 にて X 点三々禁。白 1 は、(イ 6 3) で四三、(2 6 X) で四三、(2 口 4) で 3 点三々禁、(4 X 口 2) でイ点三々禁を狙うフクミ手です。黒 2 で口は、白 3・5 として Y 点三々禁を狙います。初手で 6 は、急所の 1 に防がれます。

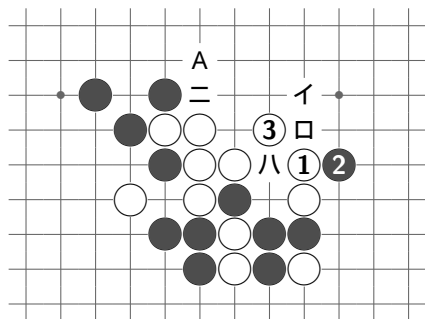
5.3 節 (白の勝ち方を応用する) 問題の解答



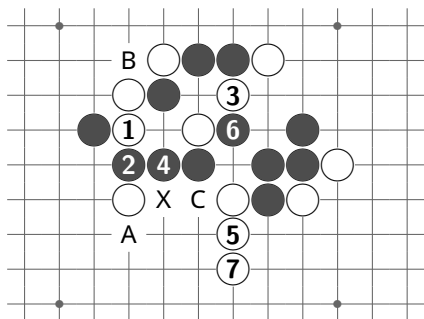
【問 1】白 5 にて X 点三々禁。白 1 とミセ手を打てば、黒がどこに防ごうと結局 4 の位置に黒石を置かせることができ、白 5 の三で X 点を三々禁にできます。



【問 2】白 5 にて X 点三々禁。白 1 と 4 点での四々をミセるのが好手です。黒 2 で 3 なら (2 イ 5 口)、4 なら '5 後口' です。四々のミセ手から始め、防ぎ方によっては禁手を狙うという白の特権を使った勝ち方です。

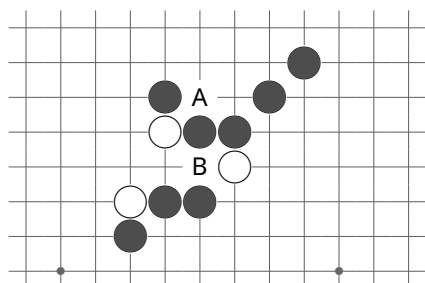


【問 3】白 3 後、A の四三勝ちまたは (イロ) で四々勝ち。白 1 は、2 としてハの三々禁と (ハニ) での四三勝ちを狙っています。黒は 2 と防ぐぐらいですが、白 3 で黒に防ぎはありません。初手で白 3 等は、黒 A と防がれます。

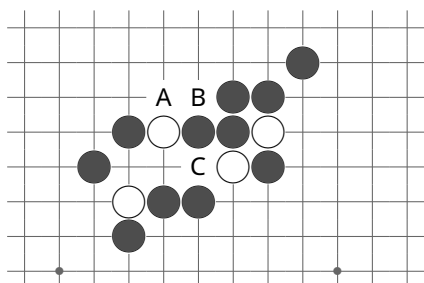


【問 4】白 7 にて三々勝ち。白 5 のネライ手に黒は 6 と防ぐぐらいです。黒 2 で A は、白 B 後 C として 4 の四三か X の三々禁です。2 で B は、A に四ノビして図と同じ。黒 2 の前に 4 の四ノビは、白に 7 での三々を作られます。

5.4 節 ([コラム] この手は三々の禁手ですか?) 問題の解答



【問 1】A 点を通る横は三です。B 点が長連で打てませんので、A 点を通る縦は三でなく、従って A 点は単なる三です。



【問 2】A 点に黒石があるとして考えます。A 点を通る斜めは三です。C 点が長連で打てませんので、B 点を通る縦は三でなく、従って B 点は横の四と斜めの三だけで禁点でなく、打つことができます。このことから A 点を通る横も三で、A 点は三々の禁点です。

6 防ぎ方の基本-2

強力な攻め手であるミセ手やフクミ手を使った勝ち方を学びましたが、負けないためにはそれらの効果的な防ぎ方も学ばねばなりません。三の直接の止め方は2~3通りでしたが、ミセ手やフクミ手の場合はその勝ち筋を邪魔する直接的な防ぎ方だけでも随分多くなります。うまく防ぐためにまずは可能な防ぎ方のすべてを把握できる力が必要です。

三の止め方でのノリ手利用の防ぎは直接の止め方に限られましたが、ミセ手やフクミ手の場合、ノリ手防ぎはより多様で重要な位置を占めます。攻め手の四の連続の途中あるいは最後に防ぎ側の四ができれば、攻めを中断させたり、先手を奪うことができます。四ができればよいので、ミセ手やフクミ手の四の連続の筋に入っていない手でもノリ手になることがあります。このような手が防ぎ側の追い手になっていれば、攻守逆転ということにもなります。

三の止め方の時と同様に、防ぐ前の四ノビは可能で、四ノビをすることで効果的な防ぎとなることがあります。四ノビした自分の石がノリ手に役立ったり、止めさせた相手の石が禁手絡みで役立ったりすること等です。

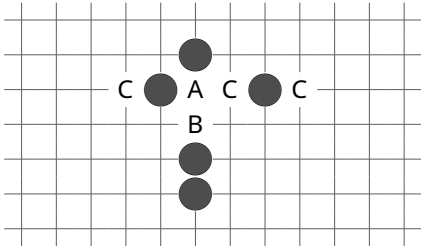
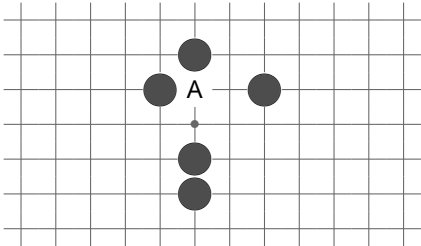
ネライ手はフクミ手の一種ですが、禁手を打たせることを目的とするフクミ手のため、幾分異なる工夫をした防ぎ方が良い手になることがあります。ネライ手や禁手狙いの攻め手に対する防ぎ方も学びます。

攻める側は、ミセ手やフクミ手として打った石を利用して意図した攻め筋を発展させようとしているのが普通です。攻め手側が意図しているであろう攻め筋を読み取るようにして、可能な防ぎ手の中から、反撃の機会も狙いつつ、それらの攻め筋を無効にしたり緩和させる手を選ぶようにしましょう。

6.1 ミセ手の防ぎ

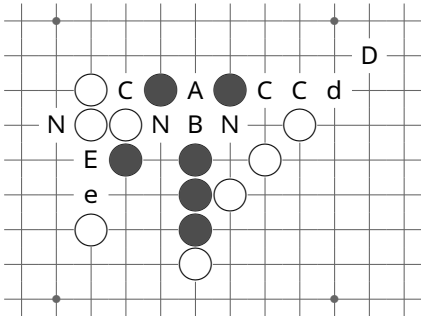
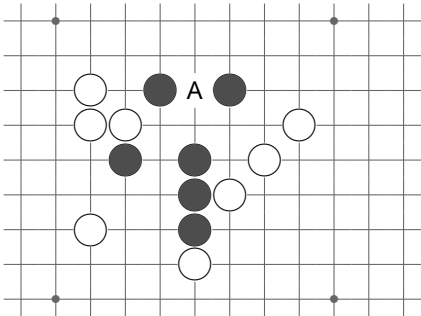
ミセ手を防ぐにはまず防ぎ手の全体像を知る必要があります。四三の焦点や四三の四や三を邪魔する手に加え、既にある自石を利用してのノリ手による防ぎ、防ぎに役立つのであれば四ノビによる防ぎが加わり、多様な防ぎ方が考えられます。例1と例2でそれらを見てみましょう。

【例 1：白先（下左図）】黒は次に A で四三を作ることができます。この四三を防ぐ手をすべて挙げて下さい。



【例 1：解答（上右図）】焦点に防ぐ A、四ノビを妨げる B、三でなくする C の計 5 ヶ所があります。

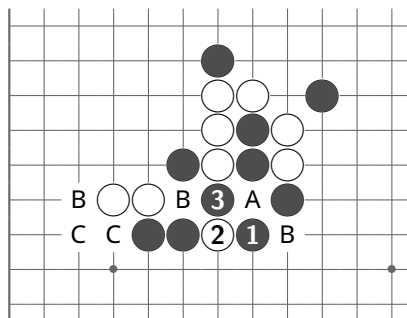
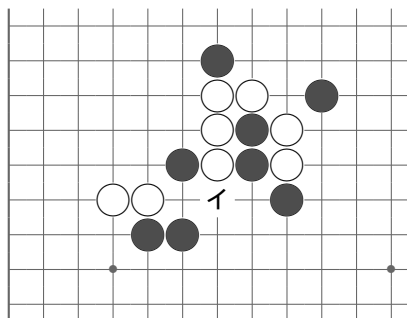
【例 2：白先（下左図）】A 点にできる黒の四三を防ぐ白の手をすべて挙げて下さい。



【例 2：解答（上右図）】前述の A, B, C に加え、黒が四三を作った時に四ができるようにするノリ手防ぎの N があります。更に、D の四ノビで d と打たせ横の三を長連筋の夏止めにする手、E の四ノビで e と打たせ A 点を四三々の禁手にする手もあります。

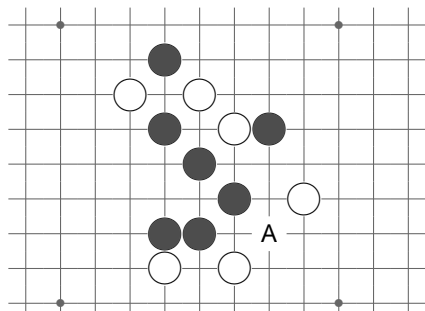
四三を直接防ぐ手だけで通常 4～5 ヶ所あります。これにノリ手や四ノビによる防ぎ手等があると多くの数になります。容易な勝ちを残してしまうような防ぎをすべきでないのは当然ですが、更に、守りに徹すべきか、攻め味の含みを持たせた防ぎ手にするか、一気に反撃を目指す攻防を兼ねた手にするか、等のように、大局観と読みに基づいて最善の手を選んで防ぐことになります。非常に難しい判断が要求されることもしばしばです。

【例 3：黒先（下左図）】白には次にイの四三があります。防ぐだけでなく黒の勝ちになる手を見つけて下さい。

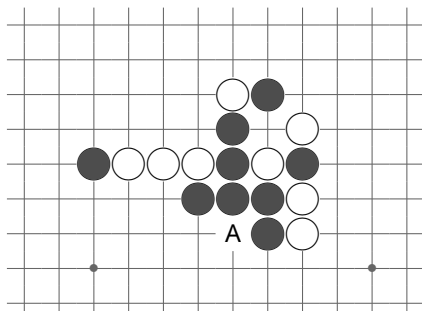


【例 3：解答（上右図）】黒は 1 として白の四三をノリながら自然に黒 3 と三を作り、逆に A で四三の勝ちとなります。2 や A に打つのは、先手は取れますがこれからの勝負になります。3 や B は、白勝ちになります。ノリ手防ぎの C だとすぐの白勝ちはありませんが、白の攻めは続きそうです。

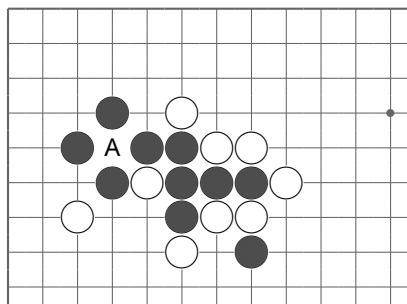
以下の問では、攻め手側に 1 つあるいは 2 つの四三の箇所があります。最善の防ぎをして下さい。例 3 にあるように、反撃による逆転が潜んでいるかもしれませんが、その場合は勝ちにまでもって行って下さい。また、防ぎ手側に四ノビできる箇所のある問がいくつかあります。四ノビが防ぎあるいは反撃に役立つのであれば、有効に四ノビを活用して最善の着手を求めて下さい。



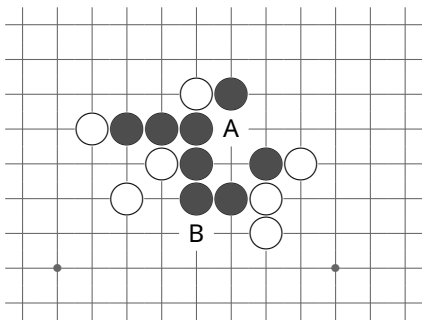
【問 1：白先】黒は次に A で四三を作ろうとしています。この四三を防ぐ白の手をすべて列挙して下さい。



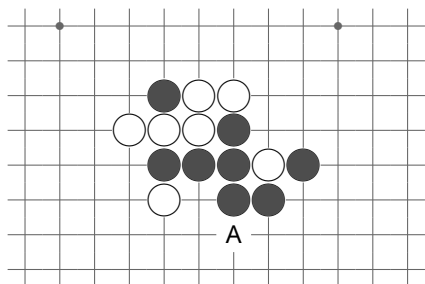
【問 2：白先】黒の A の四三を防ぐ最善の手はどれでしょうか。簡単に負けてしまわないように防いで下さい。



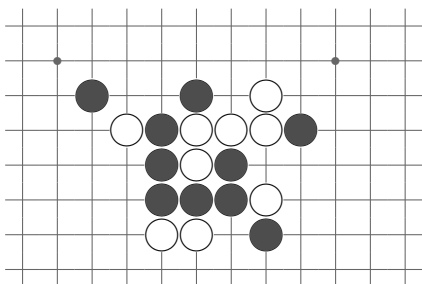
【問3：白先】黒Aの四三を防ぐ最善の手を求めて下さい。



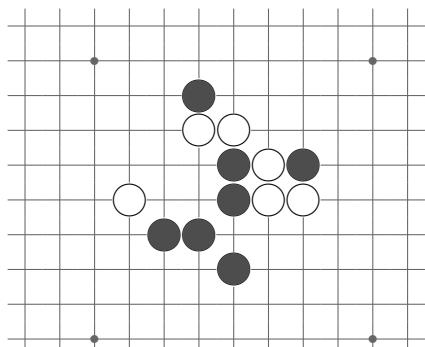
【問4：白先】黒はAかBで四三を作る両ミセ手を打ってきました。白の最善の手を求めて下さい。



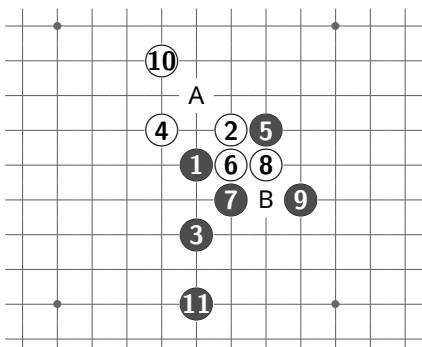
【問5：白先】黒には次にAの四三があります。



【問6：白先】黒は両ミセ手を打ってきました。防ぎきることはできますか。



【問 7：白先】黒は次に四三を作ろう
としています。

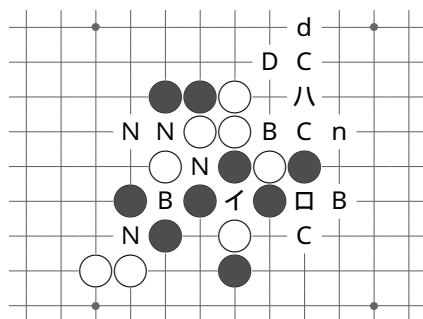
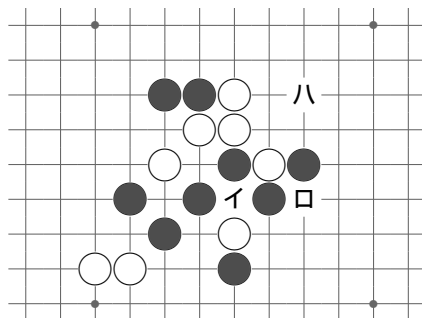


【問 8：白先】黒 11 はミセ手ですが失着で、A に打つのが良かったようです。白はどう打つべきでしょうか。

6.2 フクミ手の防ぎ

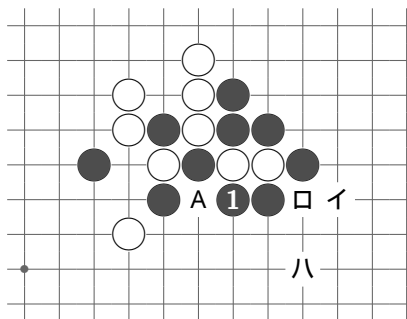
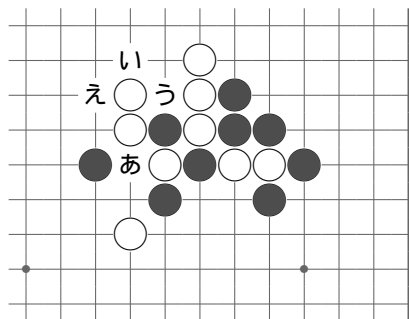
ミセ手を防ぐ手も多くありましたが、フクミ手を防ぐ手は更に多くなります。四追い回数が長くなればなるほど、また途中の四に対してノリ手があればそれだけ多くなります。四追いを実行すると攻め手側と同時に防ぎ手側の石も増え、これらの石をうまく使うと思わぬ着手がノリ手として成立することがあります。四追いによって増える防ぎ手側の石の場所もしっかり把握しておく必要があります。防ぎ手側の四ノビが可能であれば、それぞれに増える石によって良い効果が出てくるかもしれません。これも考えに入れて検討しましょう。フクミ手を直接的あるいは間接的に防ぐ手は多くあり得ますが、効果的に防ぐ手や反撃の芽を生み出す手はその中のごく僅かです。最善の手を見つけることができるかどうかで勝負が決まることは多くあります。

【例1：白先（下左図）】黒には次に（イロハ）の四追いで四三を作る手があります。ノリ手となる防ぎや四ノビ利用の防ぎも含め、この四追いを防ぐ白の手をすべて挙げて下さい。

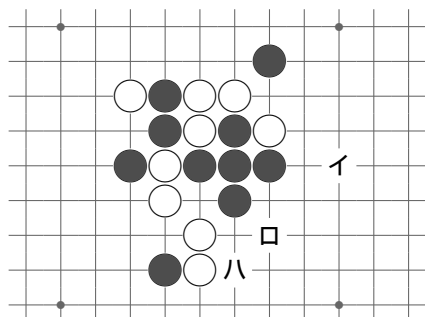


【例1：解答（上右図）】イ、ロ、ハの点に加え、四ノビを妨げるB、三でなくするC、ノリ手防ぎのNがあり、更にDの四ノビでdと打たせて縦の三を長連筋にする手があります。計14通りの防ぎ方があり、いくつかは直ちに不相当と分かるでしょうが、この中から最善の手を選ぶことの難しさは理解してもらえそうです。なお、nは（イハロ）や（ハイロ）の順に打てばノリ手ですが、（イロハ）の順に打てば黒のノリ切り勝ちで、防ぎ手になっていません。

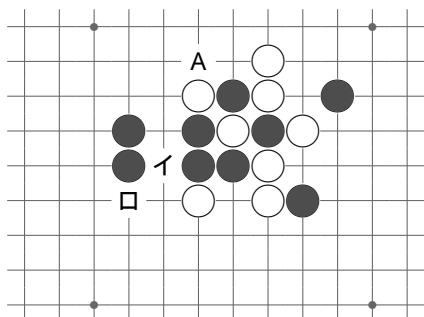
【例2：黒先（次ページ左図）】白が（あいうえ）のフクミ手を打ったところです。黒の最善の着手を求めて下さい。



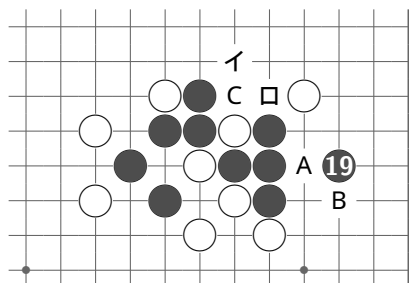
【例 2：解答（上右図）】黒 1 と四追いをノル三ヒキが最善で、これで黒の勝勢となります。白が四で止めても、あるいは A と三を作りつつ白の四追いを復活させても、黒には（イロハ）が残っていて、白には攻めにまわる暇がありません。



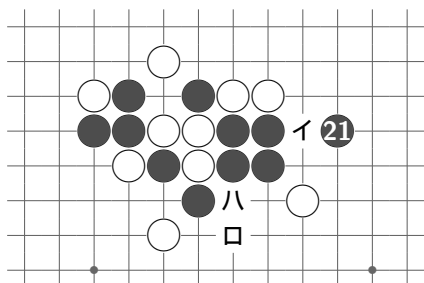
【問 1：白先】黒には（イロハ）の四追いがあります。この四追いを防ぐ白の手をすべて挙げて下さい。



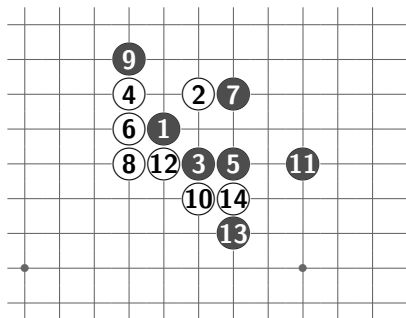
【問 2：白先】黒には（イロ）の四追いだけでなく、A からの攻めもあります。白の最善の手はどこでしょうか。



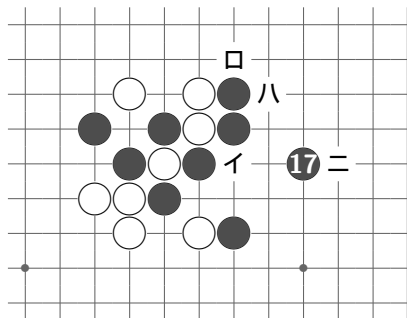
【問 3：白先】黒 19 は（イロ）のフクミ手です。白の最善手はどこでしょうか。黒は A・B とヒキ出す手や C の両ミセ手も狙っています。



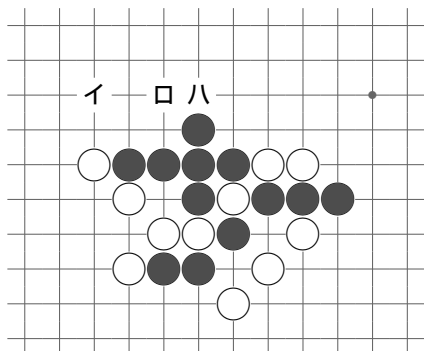
【問 4：白先】黒 21 と（イロハ）をフクンだところです。4.4 節の例で示した通り、黒はイと打つべきでした。白の好防はどこでしょうか。



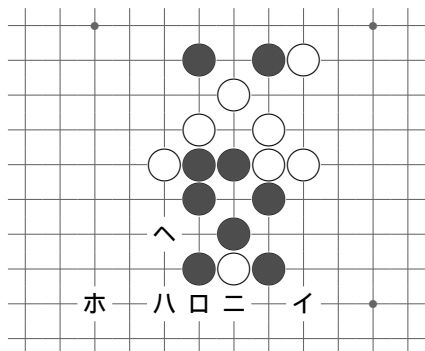
【問 5：黒先】10 の強手に 11 から緩みのない応酬の連続です。白の狙いを断ち切ることを確認して、好手の 15 を打って下さい。



【問 6：白先】黒 17 は (イロハニ) のフクミ手で、防ぎ手のない好手に見えます。しかし白には唯一の活路があります。



【問 7：白先】黒には (イロハ) の四追いがあります。白はこれを防ぐだけで満足せず、最善手で対応して下さい。



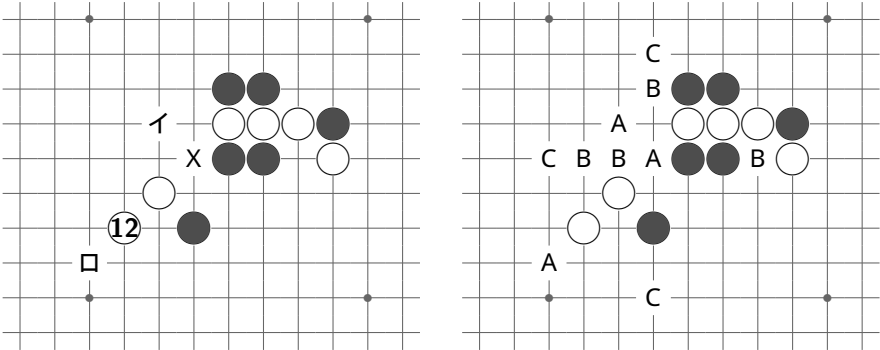
【問 8：白先】黒の (イロハニホへ) の四追いに、白は最善手で対応して下さい。

6.3 ネライ手や禁手狙いの防ぎ

ネライ手は白のフクミ手の一種で、最後の四が黒の禁手を強制するものです。ネライ手のように禁手を打たせようとする攻めを防ぐ手には、前節のフクミ手の防ぎにある方法に加え、禁手となる筋がもはや禁手でないようにする手も含まれます。長連禁の筋を解消する良い方法は特にありませんが、三々禁や四々禁の筋を解消する方法としては、禁手となる点の三や四が四や五となるように筋を延ばす、あるいは禁手となる点の三や四がそうでなくなるように白石

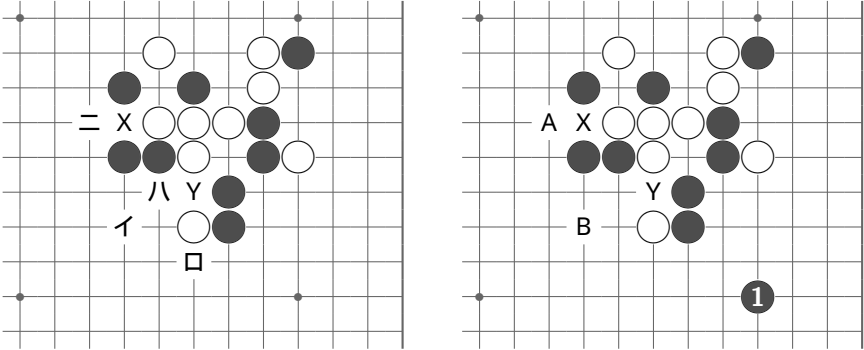
を置かせたり長連筋になるように黒石を置くこと等が考えられます。別の場所を禁点にすることで、問題の場所が禁点でないようにする高等戦術もあります(6.4節、8.6節参照)。

【例 1：黒先 (下左図)】白 12 は (イロ) として X 点での三々禁をネラッています。このネライ手に対する防ぎの手をすべて列挙して下さい。

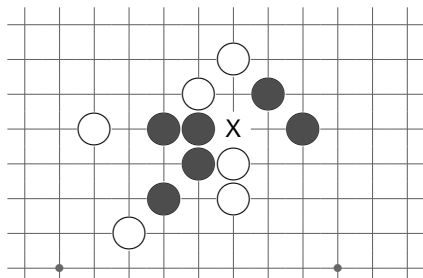


【例 1：解答 (上右図)】四追いを妨げる A、焦点の場所で四になるようにする B、長連筋にして三でなくなるようにする C があります。

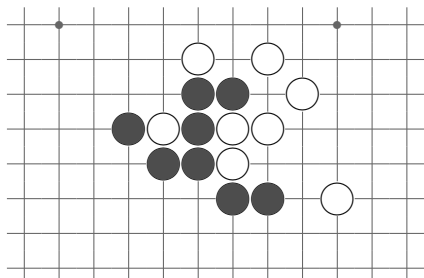
【例 2：黒先 (下左図)】すぐには X 点の三々禁、四追いでは (イロ) での Y 点の三々禁や、(ロハ二) での X 点の四々禁がネラワれています。最善の防ぎはどこでしょうか。



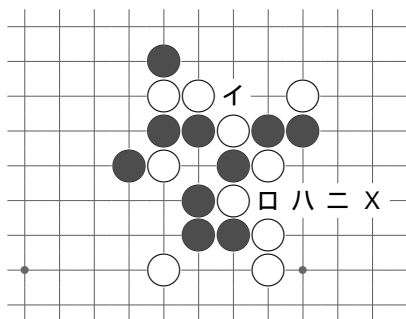
【例 2：解答 (上右図)】気付きにくい手ですが、黒 1 が絶対の一手です。これで X や Y での禁手をネラウ白の四追いを消しており、追詰めもありません。A や B 等の防ぎも有力そうですが、3 種類の禁手筋のどれかが生き残っていて、1 以外は白の四追い勝ちとなります。



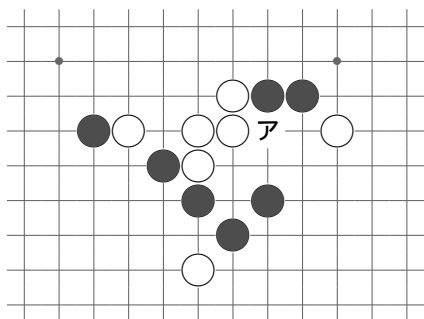
【問 1：黒先】X 点での四々禁ネライを防ぐすべての手を列挙して下さい。



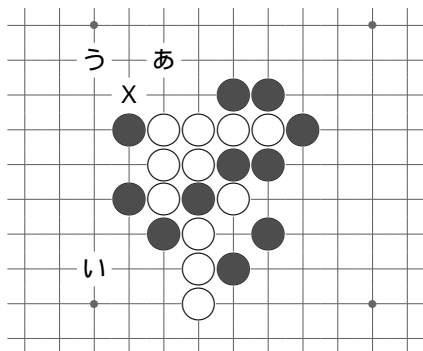
【問 2：黒先】白の三を止める手が四三々の禁手になっています。



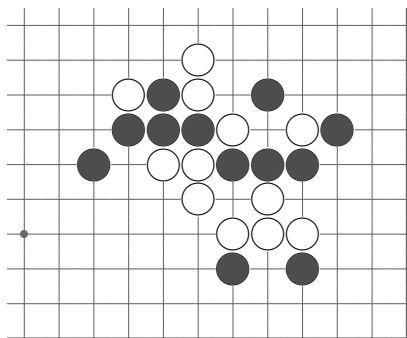
【問 3：黒先】5.2.6 節の問 3 と似た局面で、白が (イロハニ) で X 点三々禁をネラってきたところです。黒はどう打つのが最善でしょうか。



【問 4：黒先】ア点が白の四々と黒の三々禁の禁勝重複になっています。黒はどう打つのが良いのでしょうか。



【問 5：黒先】白は (あいう) で X 点の四々禁をネラっています。黒は最善の打ち方をして下さい。

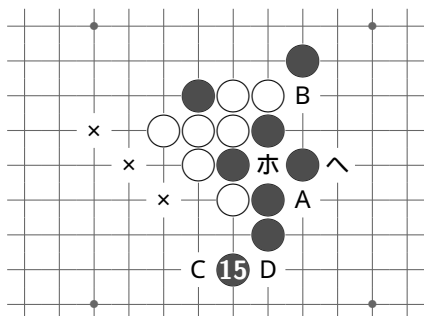
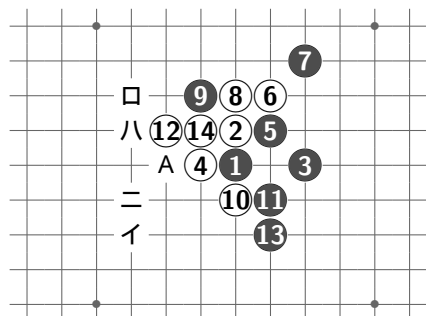


【問 6：黒先】白には三があります。白の狙いを読みとって、負けにならないように防いで下さい。難問です。

6.4 [コラム] 危機からの脱出

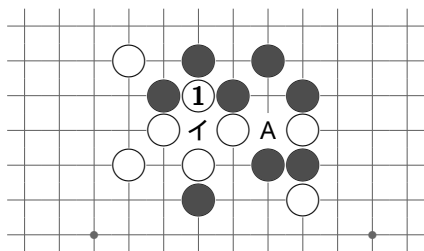
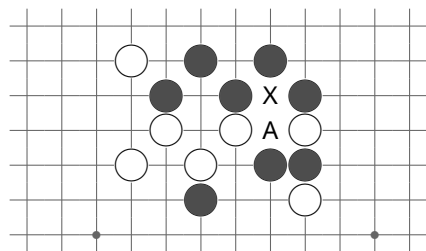
本コラムではちょっと変わった防ぎ方を紹介します。防ぎ手として示していますが、いくつかは攻めの好手でもあり、逆転勝ちにまでもっていけます。例はよく知られた局面であったり作り物っぽい配置であったりで、実戦では現われにくいものですが、こんな防ぎ方を実際に打てたら愉快でしょうね。

【例 1：黒先（下左図）】白 14 は（イロハニ）のフクミ手ですが、実は A のミセ手の方が強い手です。この 14 には黒の絶妙手があります。



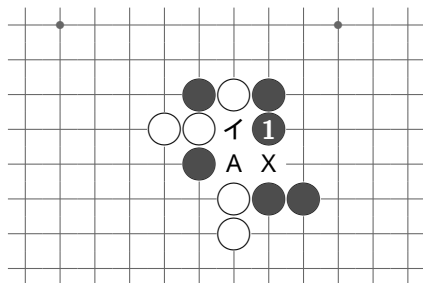
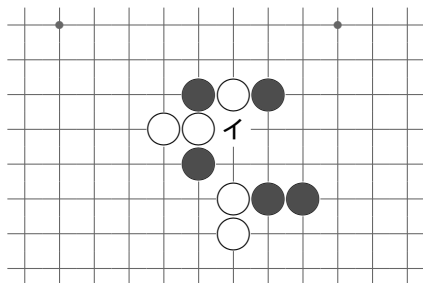
【例 1：解答（上右図）】黒 15 が白の四追いを×の筋でノリつつ、（ホヘ）をフクム好手で、‘A 後 B’ や ‘C 後 D’ もあり、黒勝ちになります。問題図には全く石のなかった筋にできるノリ手による逆転の典型例として知られています。

【例 2：白先（下左図）】黒には左上から右下への三ができています（A は、X が四々のため単なる四三で禁手ではありません）。白が A 点に四で止めると黒勝ちになってしまうそうです。



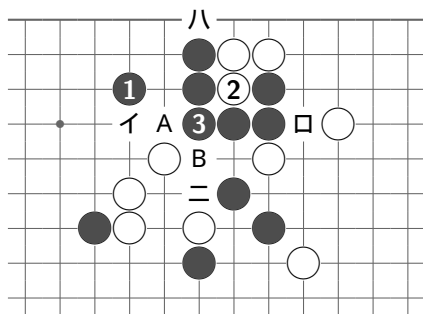
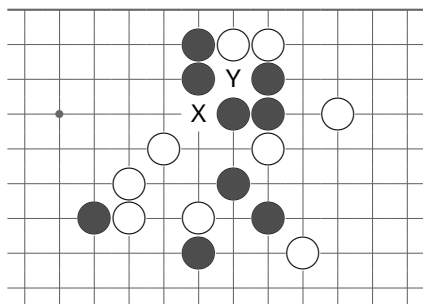
【例 2：解答（上右図）】正解は三の筋ではない白 1 で、これで A 点が四三々の禁点になって黒は打てなくなります。黒は白の三を止めなければいけませんが、白はイの四ノビで A 点を四三々の禁手にします。

【例 3：黒先（下左図）】イ点が白の四三と黒の三々禁の禁勝重複の点となっています。四ノビするところもなく、逃げられないように見えます。



【例 3：解答（上右図）】黒 1 が絶対の手です。イの四三は防いでいます。また、白 A とされて黒イと打っても、X 点が四々の禁点のため打てず、イは三々ではありません。

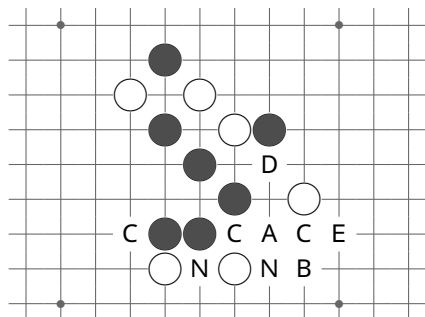
【例 4：黒先（下左図）】黒は X 点と Y 点での二重三々禁をネラワれていて絶対絶命のピンチです。うまく打てば逆転できるのですが、どう打つのでしょうか。禁手のルールに慣れていない人には難問です。



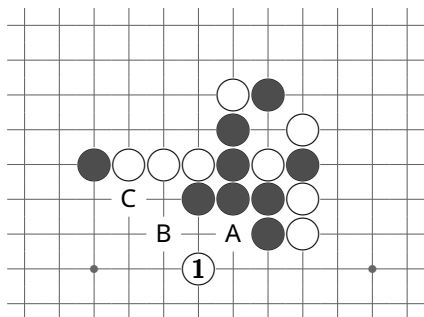
【例 4：解答（上右図）】黒 1 と打って 2 の点での四三をミセます。白 2 と四ノビで 3 の点に打たせ三々禁かと思いきや、黒 3 は、A 点と B 点が四々の禁点のため縦・横とも達四にできず、三ですらありません。三ですらないのですが、黒からイ、口、八、二のいずれかに打てば他方の「三」が本当の三に復活するフクミ手になっていて、白がこれを防ぐ方法はありません。

6.5 本章にある問題の解答

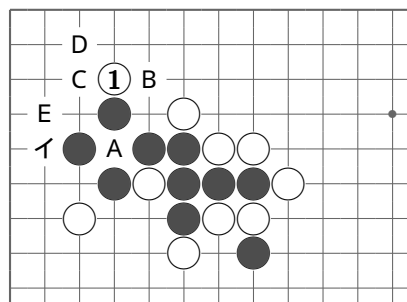
6.1 節 (ミセ手の防ぎ) 問題の解答



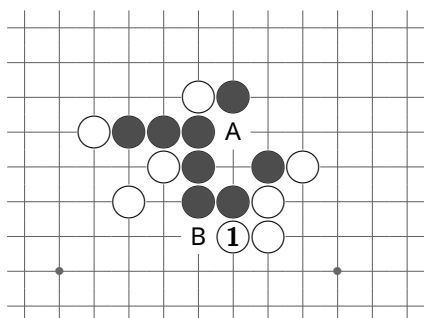
【問 1】A, B, C, N に加え (記号の意味は例 1 と例 2 を参照)、D と四ノビして E と打たせる (三が長連筋になる)、E と四ノビして D と打たせる (A が四三々になる) 防ぎ方があります。



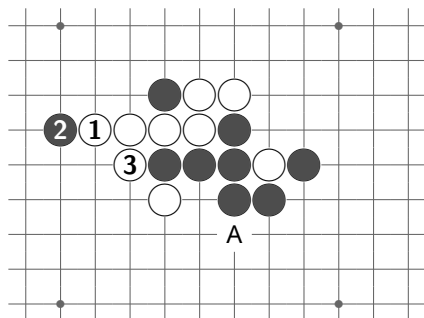
【問 2】黒には A の四三の他に、B の三ヒキ後に C とする勝ち方もあります。その両方を防ぐ唯一の手である白 1 と打つのが最善となります。



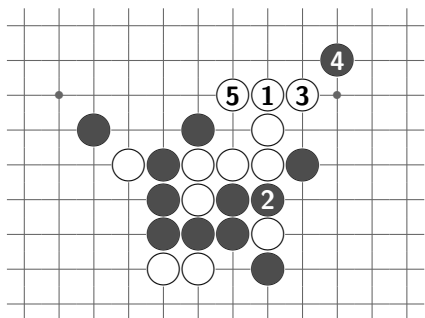
【問3】白1と防ぐのが最善です。例えばAの防ぎなら黒はB・C・1後にDで、イの防ぎなら1・B後にCで四三を作ります。白1とすれば、黒Eが盤端のおかげで三になっていない等、黒勝ちはありません。



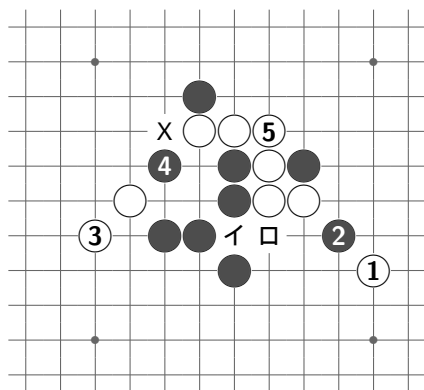
【問 4】A と B の黒の両方の四三を防ぐ唯一の手は白 1 です。A の四三は三を止めており、B の四三はノリ手で防いでいます。



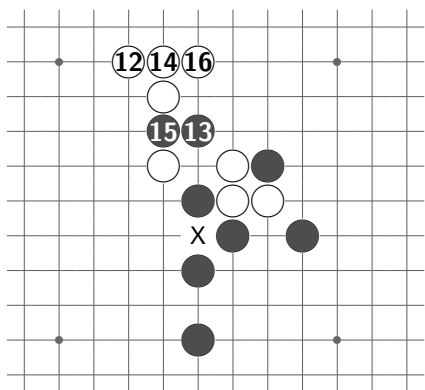
【問 5】白は 1・3 として黒の A の四三をノリながら三々を作ります。これで白勝ちとなります。白 A と防ぎにいくと黒 3 と急所に打たれ、混戦になります。



【問 6】白は 1・3 の四ノビをして、5 とノリ手を使って両ミセ手を防ぐことができます。

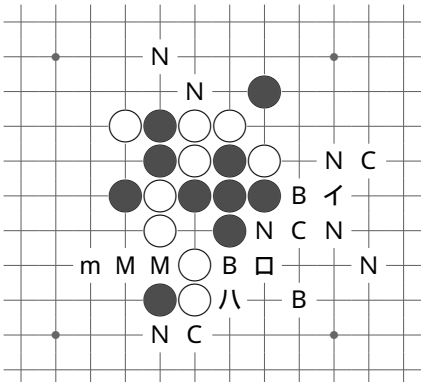


【問 7】黒の四三の三を先手で長連筋の夏止めにしてから、白 5 と三々を作ります。黒が (イロ) で一方を止めても、X 点の三々禁が残る白勝ちは動きません。初手でイやロは黒 5 とされて、互いに難しい局面となります。

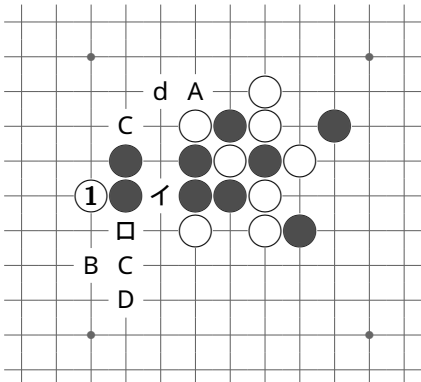


【問 8】黒のミセ手に対し直接防ぎにいくと白は負けになりますが、白 12 の四で X 点を四々三の禁点にすればこれ以上防ぐ必要はなくなります。そこで 14・16 と攻めれば白の勝勢となります。

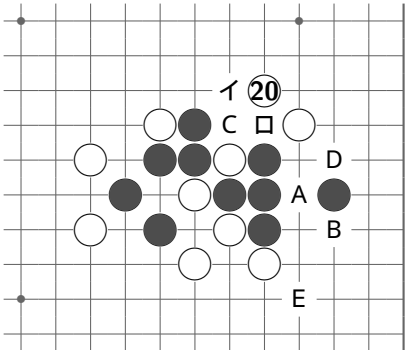
6.2 節 (フクミ手の防ぎ) 問題の解答



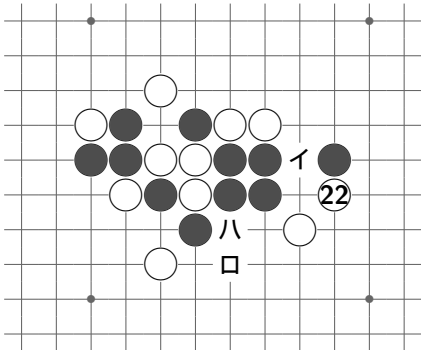
【問 1】イ、ロ、ハの点以外に、B、C、N の箇所が四追いを防いでいます (記号の意味は本文例 1 参照)。更に、m の四ノビ後に打つ M もノリ手防ぎになっています。



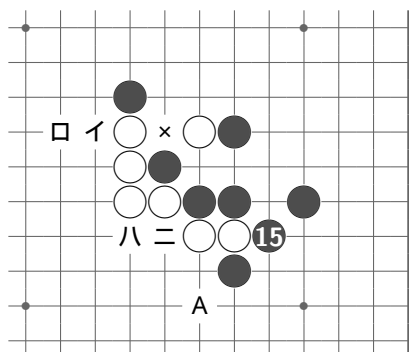
【問 2】白 1 が最善の防ぎです。(イロ) の他の防ぎ方には、イ、ロ、B、C、‘d の四ノビ後の D’ がありますが、いずれも A からの追詰めが残っています (D 止めには別の四追いもあります)。



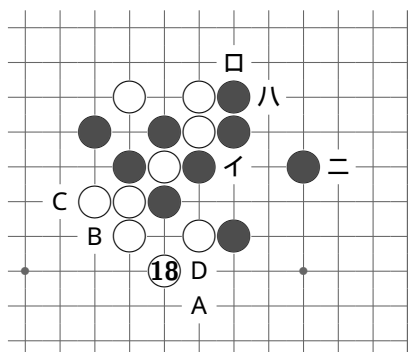
【問 3】白 20 が (イロ) の四追い、A・B の引出し、C の両ミセ手等のすべてを防ぐ絶対の防ぎです。なお、黒が A・D と攻めてきた時は、白 E の四ノビ後に D の右上に止めます。



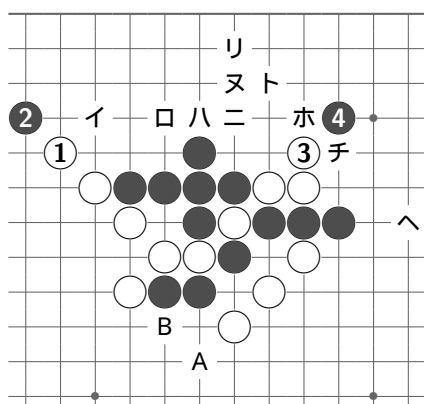
【問 4】黒の (イロハ) をノリ手で防ぐ白 22 が好防です。これで黒の狙いのすべてを消しています。



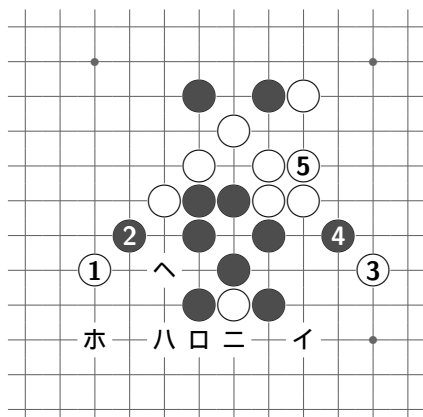
【問5】ミセ手を止める黒15の三が、白の(イロハニ)もノッて防いでいる好手です。白Aと止めても白の四追いはなく、以下の黒勝ち容易です。



【問6】白18の三が、黒の四追い(イロハニ)をノッています。黒は三を止めざるを得ず、黒A止めなら白B・Cと、反対止めなら白Dと攻めに転じます。

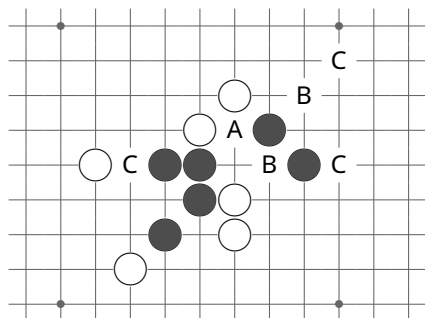


【問7】黒の勝ち筋を防ぐだけならロやハ等がありますが、白勝ちにする手があります。白1の四ノビではなお(イロハニホヘトチリヌ)が残っていますが、白3の四ノビで黒ホ以降の四ノビができなくなります。白5からA・Bの順にヒイて白勝ちです。

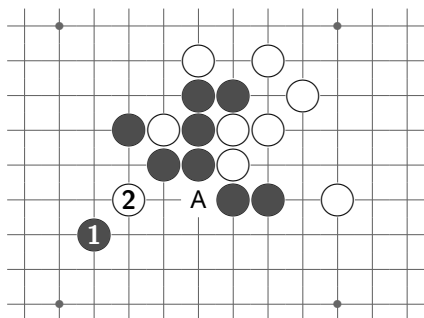


【問8】白は1と3の四ノビで黒に2と4に石を置かせ、(イロハニ.....)中の二を四三々の禁点にして黒の四追いを消します。そこで白5と三々を打てば勝勢になります。

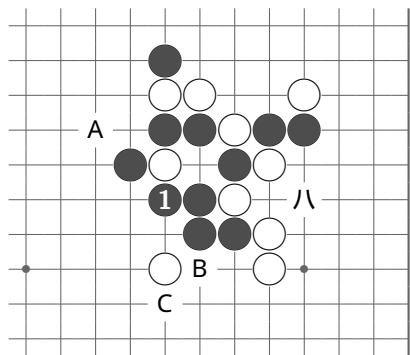
6.3 節 (ネライ手や禁手狙いの防ぎ) 問題の解答



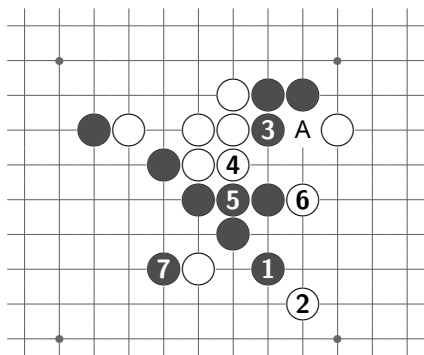
【問 1】四を妨げる A、焦点の場所で五になるようにする B、長連筋にして四でないようにする C があります。



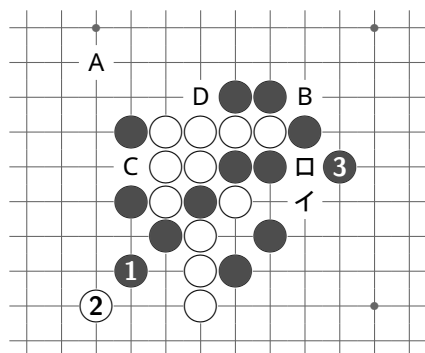
【問 2】黒 1 と四ノビして白 2 と打たせれば A 点は四三の点になります。初手で 2 は、四三々が四々三になるだけです。



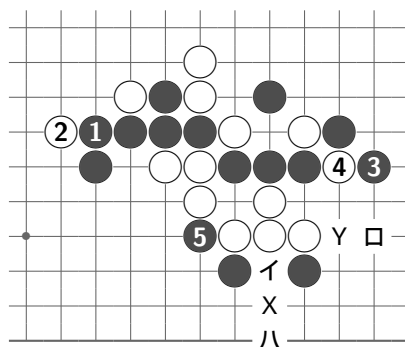
【問 3】黒 1 の三が白の四追いをノッています。白 A 止め (反対は四追い) に、黒は B・C と進めて黒勝ちです。防ぎとしては八等がありますが、黒勝ちとなる 1 が勝ります。



【問 4】黒 1 の四ノビで縦が長連筋になり、黒 3 と打てるようになります。以下は黒の追詰めです (6 反対は A とします)。



【問5】黒1の四ノビ1本で白のネライは消えます。三をヒクことができ、黒3後(イロ)で逆転勝ちです。初手でAやB等に防ぎにいくと、それぞれCやDがフクミ手になり白勝ちです。



【問6】黒は1と3の四ノビをしてから5と止めます。白は四追いでX点三々禁、イ・3とヒイてY点三々禁等を狙っていましたが、黒5までとなるとすべて消されています。白6から(イロハ)としても、5の点を通る斜めは長連筋の夏止めで3ではありません。

7 序盤から中盤の打ち方

章のタイトルに序盤・中盤とありますが、連珠では極端な場合 10 数手で終局となることもあり、序盤・中盤・終盤を手数だけから判断することは適当ではありません。ここでは次のように考えます。

序盤 10 数手程度までの局面で、互いに有力な攻め筋がない、あるいは攻め筋の作りあい・潰しあいを繰り返す局面。

中盤 序盤以降で、攻め筋があっても防ぎきる手がありそうで、互いに有力な勝ち筋がなく、短い手数で勝敗が決まるとは考えにくい局面。

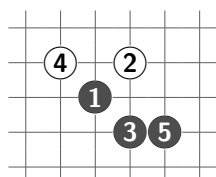
終盤 その後の短い手数の応酬で勝敗が決まる可能性の高い局面、あるいは大きなミスがない限り満局となる可能性の高い局面。

これまで見てきた勝ち方や防ぎ方の多くの例は、たとえ石数が少なくとも、勝敗の決まる可能性の高い終盤での打ち方についてでした。優勢な局面から勝ちにする方法等について学んできたのですが、ではどうしたら優勢な局面にもっていけるのでしょうか。それは序盤から中盤をうまく打ち回したからです。ここでは、読みの力はもちろん必要ですが、多くの場合読みの力でカバーできる範囲を越えた内容を含んでいます。つまり、形についての明かさ（経験と知識に基づくセンス）、空間的大局観（各場の重要性を判断する能力、およびそれらを組み合わせて利用する能力）、速度的大局観（互いの種々の候補手について攻めの速さを比較する能力）といった力も強く要求されています。

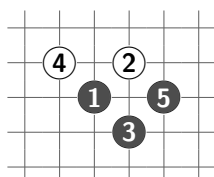
この種の能力を養うことは重要ですが、すぐに身に付けることのできるものでなく、すぐれた指導者あるいは指導書のもとで時間をかけて修得していくものです。空間的大局観については本書の範囲を超えており述べておりません。他の能力について述べることも筆者の力を越えるものですが、多少なりともそれらの能力を養うきっかけになるものとして、本章と次章以降の手筋や格言の章があります。そこに示される概念・用語や例を通して、言葉では表現しづらいセンスや大局観の力を付けてもらえることを期待します。

7.1 組立ての形と考え方

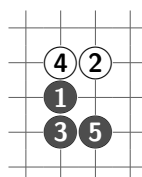
序盤から中盤初期にかけて数個の石が好形になるように配することを組立てと言います。次に示される黒石 3 個の好形にはそれぞれに名前が付いています。手順は初手からそのような形が出現する例として付けています。ただし突出しについては、4 の位置に相手の石があり 5 の位置に打つ形またはその動作を言います。このような形やそれらの組合せの形を、相手の形にも注意しながら、機を見て作ると有利になることが多いようです。



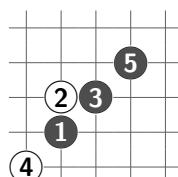
くぎお
釘折れ



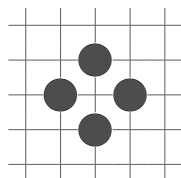
やぐら
櫓



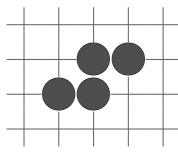
くらがた
鞍型



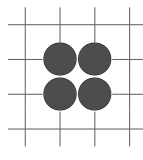
つきだ
突出し / はしご
梯子



うめばち
梅鉢

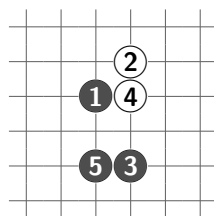
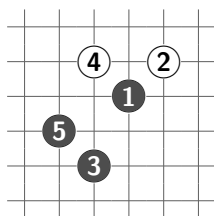


いしだたみ
石畳



よめ
四つ目

4 個の石でできる好形の例としては、左図のように上記の 3 個の石でできる好形を組み合わせたものがあります。

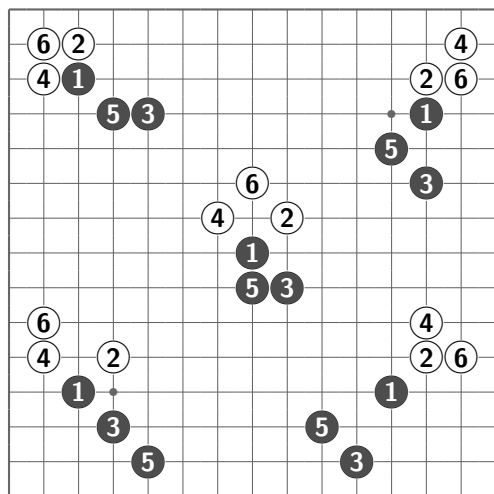


初手から始めて黒 5 の時が多いのですが、黒の 1 と 3 が桂馬の関係にある時は、左図の形になるように黒 5 を打つのが好手となる場合があります。

相手の石の形との相対的關係もありますので、好形を作る手でも悪手となる場合があります。好形を作る場合は次の点を意識すべきです。

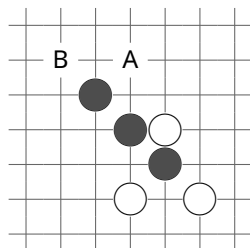
- 黒の場合、好形と三々禁のリスクが隣り合わせになることがあります。

- 最初の数手で黒白が好形を競いあうと、先着の利よりも“後出しジャンケン”のように後手の利がまさることがあります。
- 好形を作っている間に包囲され、窮屈な状況になることがあります。



【黒不利の例】左図には黒 1・3・5 の 3 手でできる 5 種類の「好形」がありますが、いずれも黒 5 が異着^{*30}で、2・4・6 と白にも好形を作られ、黒不利の例とされています。

自分の形だけに気をとられると、相手に更に良い好形を作られることになります。



四ノビはほぼいつでも可能ですので、四ノビのできる点には自分の石が半分近くあると想定できます^{*31}。その観点から好形の程度を判断するのが良いでしょう。例えば、左図で黒が A に打つ手は、櫓を作っていますが、B 点に四を作れますので B 点にも石が半分近くあるとして、更に別の櫓が半分近くあると考えることができます。

相手との兼合いの観点から序盤から中盤にかけての打ち方の基本的な考え方をしてみると、

- 自分側には、次に三を作ることのできる二連や、次に四を作ることのできる剣先を多く作り、相手側の二連や剣先は減らすようにします。特に斜めの二連や剣先は発展性が高いのでより重視します^{*32}

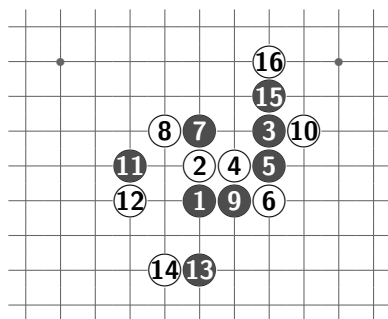
^{*30} 通常打たれる手の中に含まれない手。序盤での異着は悪手である可能性が高い。

^{*31} 四ノビすれば自石があることになりますが、“半分近く”の意味は、4.5 節にある通りむやみに四ノビすべきでなく、四ノビにより相手の石も増えるマイナス面があるからです。

^{*32} 『石は斜めに使え』という格言があります (9.14 節参照)。

- 相手側が三等の追い手で攻めてきた時に、ノリ手で反撃できかつ好形を作ることのできる手 (8.4 節参照) があれば、有力な着手候補とします
- 広い空間に向けての突出しや飛出しが可能であればそれを打つ手 (8.11 節、9.13 節参照)、相手側にそのような手があるのであれば予め防止する手 (8.13 節参照) を検討します
- 自分側と相手側の追詰めの有無を、その時の局面はもちろん、自分や相手が次に打った後の想定局面についても、常に意識します (7.4 節参照)

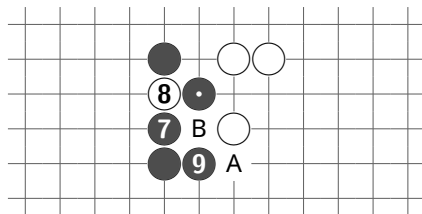
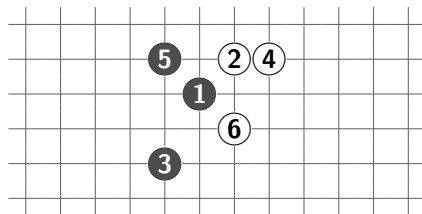
等があります。



序盤から中盤に入るまでの打ち方の例を、高段者の打つ実戦で見てください。黒 3 までの形は疎星と呼ばれ、黒白どちらにとっても難しい局面になりやすいと言われています。白 16 までの例を示していますが、互いに相手の好点を未然に防ぎつつ少なくとも次の手で好形を作れるようにしていることが理解できるでしょう。

相手の形にも注意しながら好形を作る例と問題をいくつか見ていきましょう。

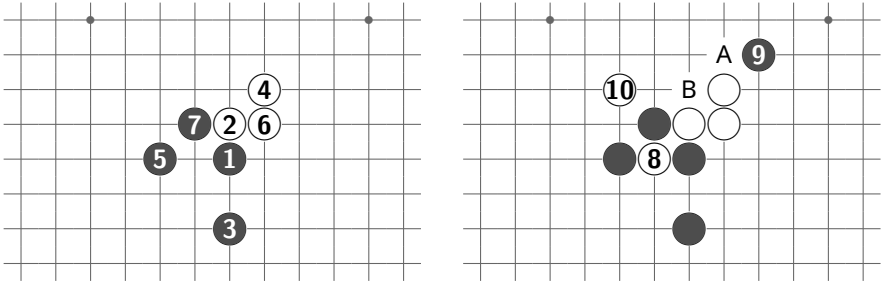
【例 1：黒先 (下左図)】好形に組み立てて下さい。



【例 1：解答 (上右図)】黒は 7 の三の後に 9 と組むのが良い形です。いくつかの好形の組合せになっており、白の三ヒキにもノリ手で対応できる形になっています。単に 9 と組むのは白 A の三後に B と打たれます。

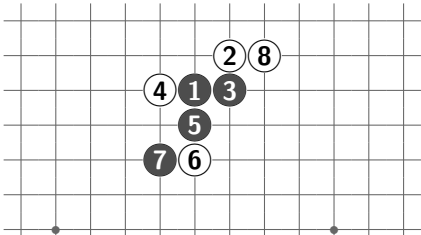
最初の数手のうちに黒が異着を打った場合は白のチャンスです。序盤では黒石の多さの影響は大きいのですが、黒の三ヒキ等に注意しながら、そして可能ならば三々禁を狙いながら白が好形に組むと、白の必勝形になることがあります。チャンスを逃がさないよう、白の組み方の例と問題も用意しました。

【例 2：白先（下左図）】黒 5 は白有利と言われていますが、黒も好形なので緩い手だと黒勝ちになりそうで、実際に白有利になる手は限られます。

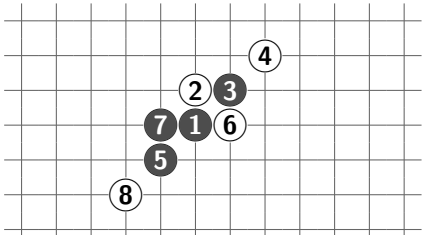


【例 2：解答（上右図）】今なら白 8 の三に上止めが絶対です（下止めなら白 A からの追詰め）。白 10 では B と四つ目に組む手もありそうですが、譜のように黒の連を止めつつ次に B からの攻めと上部への進出を狙うのが良いようです。白が優勢までもっていくのはなお大変ですが、攻めの態勢を維持します。

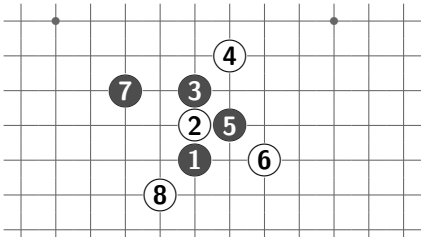
以下の問題では、すぐに勝ちになるわけではありませんが、好形を作る好手を打つことで対局を有利に進めることができますようにします。



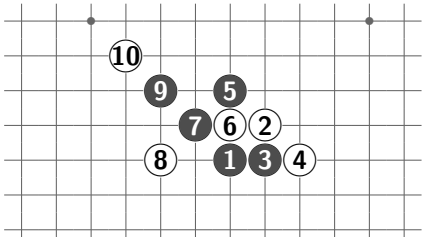
【問 1：黒先】定石変化図です。黒 9 はどう打つのが良いでしょうか。



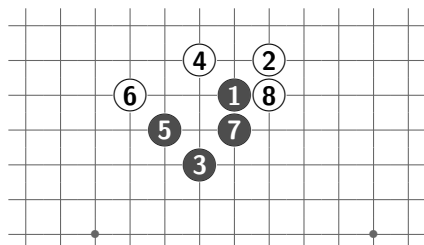
【問 2：黒先】黒は 5・7 と好形構築を目指しています。黒 9 も続行します。



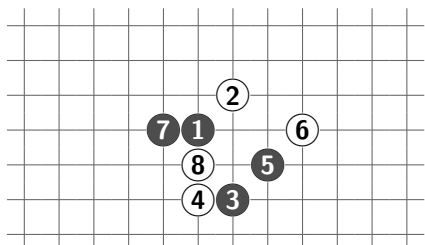
【問 3：黒先】追詰めがありそうにも見えますが、組立ての好手を打って容易に勝てるようにできます。



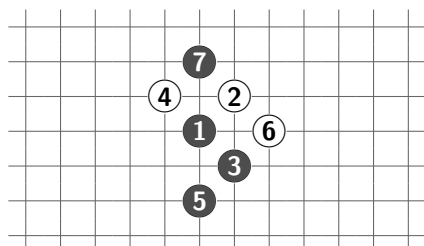
【問 4：黒先】黒 11 で好形に組んで下さい。



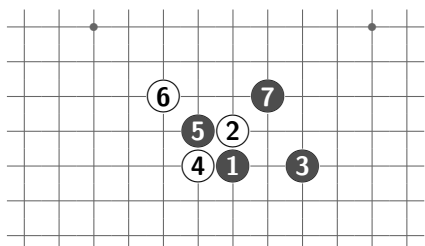
【問 5：黒先】白の三ヒキにも対応できるよう、黒 9 で好形に組んで下さい。



【問 6：黒先】黒 9 から好形に組む手順を示して下さい。



【問 7：白先】黒 5 は異着です。白 8 からの手で好形を作して下さい。



【問 8：白先】黒 7 は次の白の手を軽視した悪手です。咎めて下さい。

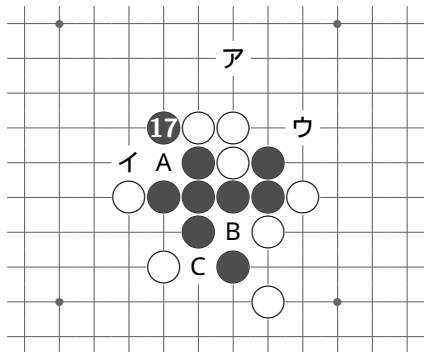
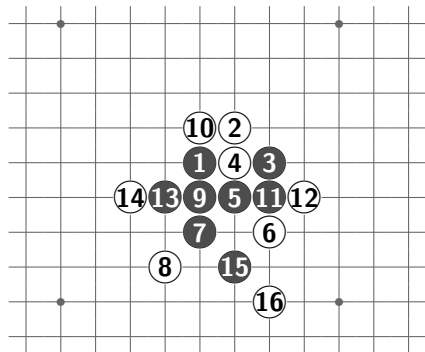
7.2 呼手

勝ちに至る直前は追い手の連続になっているのが普通です。しかし、十分に勢力のない状況で追い手を連発すれば、自然に行き詰まり、あったかもしれない勝ちを逃し、あるいは自らの負けを早めるだけに終わります。追い手ではないけれど攻めを意識して打たれる手を呼手こしゅと言いますが、勝ちに導く追い手の連続の前には呼手が必要です。序盤から中盤にかけては、時には追い手を織り交ぜながら呼手を打つことで、有利・優勢・勝勢と進めていけるように打ちます。追詰めは十分に勢力を蓄え、(できれば)読み切った時に実行するようにします。

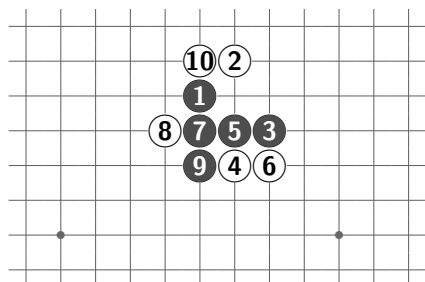
実際の対局の着手の中で、呼手に分類される手は多くあります。それだけにその狙い・意図や形状は様々で、呼手について統一的に学ぶことは困難です。狙い・意図や形状の観点からは 8 章や 9 章で見ることにして、本節では、定石手順中に見られる好呼手の例を中心に、呼手を打つことで優勢あるいは勝勢に導ける局面を検討します。

良い呼手を読み力だけで見つけることは難しく、それまでの経験、特に学んできた定石手順中にある好手を参考にして導き出すことが多いようです。多くの例を見ることで、良い呼手を見つけれられる連珠センスを獲得するようにしましょう。

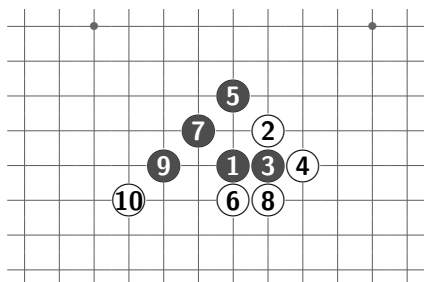
【例：黒先（下左図）】黒 7 から強引そうに見える三や四の連続ですが、11 や 15 の三ヒキには学ぶべき点があります（9.10 節参照）。しかしこれ以上追い手を打つと行き詰まりそうです。黒 17 はどこに打つのが良いのでしょうか。



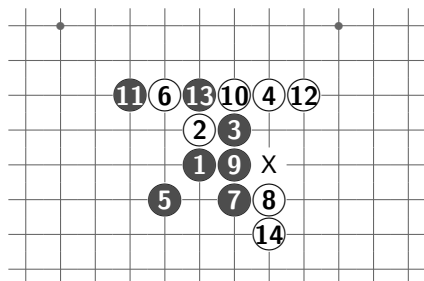
【例：解答（上右図）】黒 17 と呼手を打ちます。この手によって白の動きが抑えられるとともに、これまでに作ってきた黒の左右・下の勢力が結び付けられ攻めが切れなくなります。例えば、A・B と打って C で四三を作る手段や、イでの四三をミせるアと打ってウの剣先と関連させた大きな勢力を上部に作る手段等が、17 の石から生まれています。



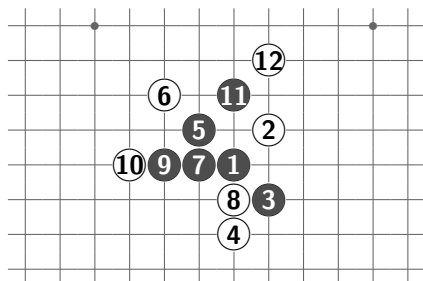
【問 1：黒先】黒 11 はどこが良いでしょうか。



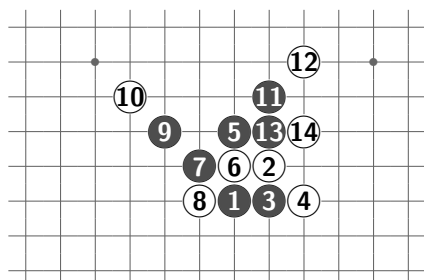
【問 2：黒先】黒 11 はどこが良いでしょうか。



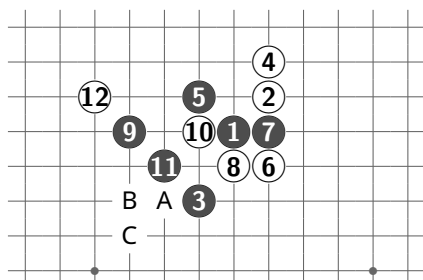
【問 3：黒先】白は X 点の禁手をネラっています。黒 15 はどう打つのが良いでしょうか。



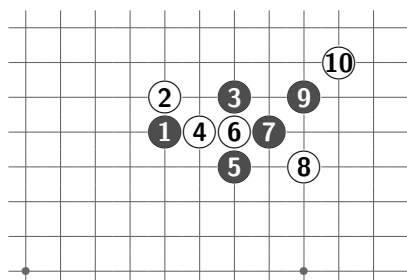
【問 4：黒先】黒 13 はどう打つのが良いでしょうか。



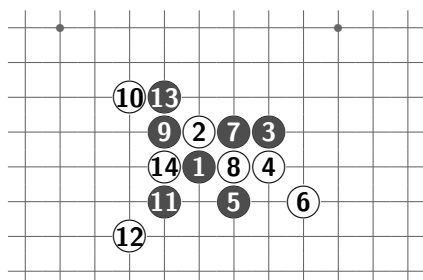
【問 5：黒先】白の四ノビが気になります。それも考慮して黒 15 で好手を打って下さい。



【問 6：黒先】黒 13 で A, B, C 等は好形ですが、白に追詰めがあります。黒は攻防に役立つ好点に打ちます。



【問 7：黒先】黒 11 で黒石全体が結びつくように好呼手を打って下さい。



【問 8：黒先】黒 15 の候補をいくつか挙げて、正解が上位に入っていれば良い感覚だと言えるでしょう。

7.3 防ぎの急所

追い手に対する防ぎ方を3章と6章で見してきました。本節では、序盤から中盤にかけての呼手の打ちあい(呼手戦)における防ぎの手を見ていきます。

相手側が優勢であっても相手の直前の手が呼手であれば、こちらは四はもちろん三も作ることができます。いずれ防ぎにまわるにしても三や四の追い手を使えないかの検討も必要です。

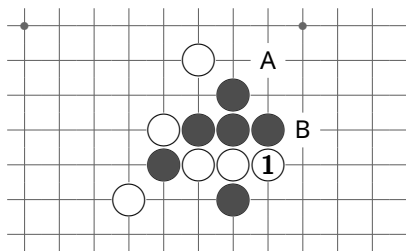
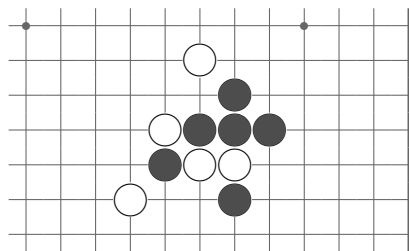
防ぎの急所はここだと言葉であるいはパターンを示して言うのは難しいでしょうし、ケースバイケースで例外も多いでしょう。しかし敢えていくつかのパターンを挙げて、検討のヒントにしてもらえたらと思います。

- 相手の打ちたい点や、相手の連や剣先が多くできる点
- 自分側の連や剣先を作る等、防ぎ手でありながら攻め味も作る点
- 斜めに発展する筋を邪魔する点
- 防ぎの石が桂馬の網になっている点(3.5節参照)
- 相手の攻め筋の空間の中心あるいは焦点に置いて攻め筋を邪魔する点
- 相手の連や剣先を延長した先の点で、上記のいずれかの条件を満たす点

等の観点で検討すると良いでしょう。

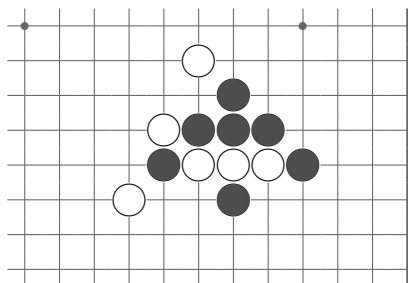
相手の狙い(1つとは限りません)を読みとって、それらを効率的・効果的に防ぐ手を見つけることを目的とするのですが、読みの力が必要となります。防ぎとして強い手よりも自分側に攻め味が残るように打つ手の方が、相手を困らせることも多いので、追い手の防ぎ以上に幅広く検討することが必要です。

【例：白先(下左図)】黒には攻め筋があり白にはありません。防ぎにいくのですが、どこが良いでしょう。

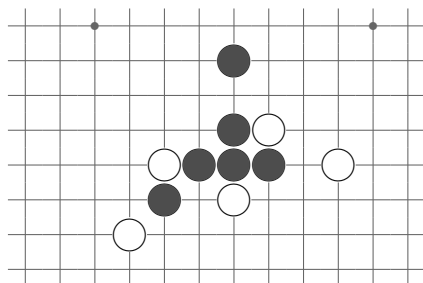


【例：解答(上右図)】黒にはA、Bの剣先があり、一方を叩いても他方を使って

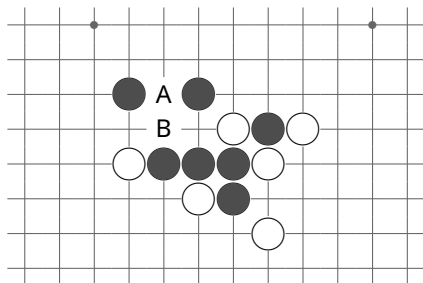
の攻めがあります。この例では、A を使う縦の攻め筋と B を使う斜めの攻め筋の共通点であり、黒から打てば両ミセ手となる白 1 の点が防ぎの急所になっています。白にも剣先ができることで、黒の攻めを制限してもいます。



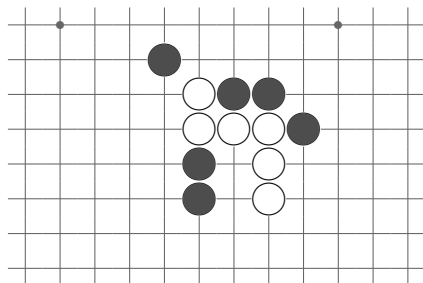
【問 1：白先】例題の図から 1 手ずつ進んだ局面です。白のピンチが続いていますが、どこが良いでしょうか。



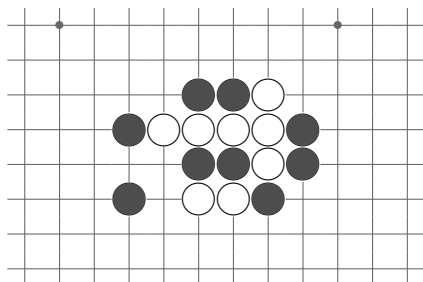
【問 2：白先】黒の勝ち筋の急所を見つけて防ぎましょう。



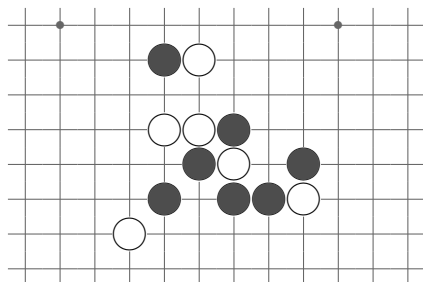
【問 3：白先】黒には‘A 後 B’があります。白はどう防ぎますか。



【問 4：黒先】白が好調そうですが、黒の次の一手はどこが良いでしょうか。



【問 5：白先】外側に黒があり、黒の打ちやすい状況ではあります。



【問 6：白先】黒有利そうではありますが。簡単に負けてしまわないよう、強い防ぎ手を打ちましょう。

7.4 攻めの速さに基づく考え方

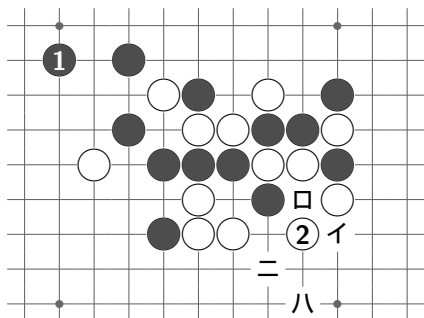
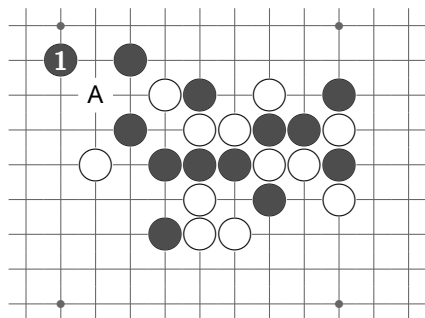
連珠は五を早く作った方が勝ちです。いくら形が悪くとも、相手より1手でも早く五を作ることのできる道がありさえすれば、たとえそれが細く長いものでも良いのです。

相手が三をヒイても、こちらが四ノビをすれば相手は四を止めてくれます。「四は三より速い」のです。相手が多くの三を作ることのできる『必勝形』を作っても、こちらに追詰めがあれば勝つことができます。「呼手は三より遅い」のです。

ミセ手やフクミ手はどうでしょうか。相手にミセ手やフクミ手を打たれた時に四をノビれば相手は四を止めてくれますが、三をヒイても三を止めずに四三を作ったり四追いを決行するでしょう。逆に相手の三ヒキ後にミセ手やフクミ手を打っても連四を作られてしまいます。「ミセ手やフクミ手は三と同じ速さ」と言えます。

これらをまとめると、『四 ≫ 三 ≒ ミセ手 ≒ フクミ手 ≫ 呼手』と書けます。≫ や ≒ は 上の意味での攻めの速さを比較するものです。

【例1：白先（下左図）】黒は1と呼手で好形を作ってきました。A点にも黒石が半分近くあるものと考えるとかなりの好形で、防ぎきれんかどうか怪しいところです。白は次はどう打つのが良いでしょうか。



【例1：解答（上右図）】白は三も四も作ることができない局面ですが、白2と（イロハ二）のフクミ手を打つことができます（9.4節参照）。『フクミ手 ≫ 呼手』なので、黒は白の四追いを防ぎにいくことになります。二が強防そうですが四追いで三々禁になる筋があり、白が主導権を持ったまま白勝ちになりそうです。

これまでは呼手を“追い手でない攻めの手”として一括りにして扱ってきたのですが、それでよいのでしょうか。A氏が呼手を打ち、B氏も全く別の場所に呼手を打った場合、A氏は自分が打った呼手の周辺で攻めてくるのでしょうか、あるいはA氏はB氏の攻めを防ぎにくるのでしょうか。これは両氏の打った呼手によって異なります。呼手と言っても速さの異なる呼手があるためです。

呼手の速さを決める第一の基準は、それが打たれたことによって追詰めが可能となっているか否かによります。ここでは便宜上、その手を打つと追詰めが可能となる呼手を強呼手^{きょうこしゆ}、その手を打っても追詰めが可能となるわけではない呼手を弱呼手^{じやくこしゆ}と呼ぶことにします*33。

A氏が強呼手を打った場合、B氏が別の場所に強呼手あるいは弱呼手を打てばA氏は追詰めを実行するでしょう。B氏が別の場所に呼手を打っている余裕はありません。他方、A氏が弱呼手を打ちB氏が別の場所に強呼手を打った場合、A氏は直ちにあるいはいずれ、B氏の強呼手の周辺で何らかの対応を取らねばなりません。

強呼手、弱呼手も含めてまとめると、『四 ≧ 三 ≈ ミセ手 ≈ フクミ手 ≧ 強呼手 ≧ 弱呼手』となります*34。

呼手についてもこのように速さを意識することは重要です。中級レベル以下の方では、相手に強呼手を打たれたにも拘わらず好形だからと呼手を打ったり、相手に好手となる強呼手を打つ手があるにも拘わらず弱呼手を打ったりして、負けにしているケースが多いからです。

互いの手の速さを比較するためには追詰めの有無を判断できる能力が必要で、これを可能とするのは正確な読みということになります。易しい追詰めであればきちんと読んで対処できるでしょうが、長めの追詰めを読み切ことは一般に難しく、実際の対局では持ち時間が限られてもいます。多少の読みを加えることで、追詰めの有無を直感的に推測できるセンスがあるとよく、このセンスは多くの局面で追詰めに検討することで得られることでしょう。

*33 弱呼手は更に分類できます。もう一手打つことで追詰めが残るか、どのように一手追加しても追詰めを残せないかです。有段者レベルではここまで考える必要がありますが、本書では弱呼手を更に分類して検討することはしません。

*34 『強呼手 ≧ 弱呼手』だからといって、相手の弱呼手を無視して強呼手を打てば良い、というものではありません。『四 ≧ 三』ですが、むやみに四ノビすべきでないのと似ています。ただ、相手の弱呼手に対して強呼手を打てば、相手は何らかの対応をとらねばならない、つまり先手を取ることができる可能性が高いことは確かです。

1 手でも早く五を作ればよいという連珠の性質上、好形か否かという判断基準に加え、相手と自分の両者の“攻めの速さ”に基づく考え方も重要になってきます。この考え方を、流れ図の手順として記述すると次図のようになります。



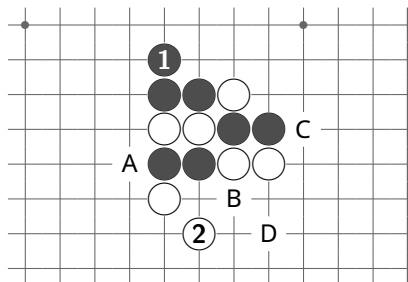
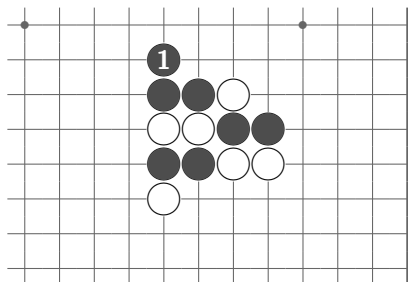
図. 攻めの速さに基づく着手の決定手順

*35 1 回の四追い、つまり三や即座の四三も含みます。

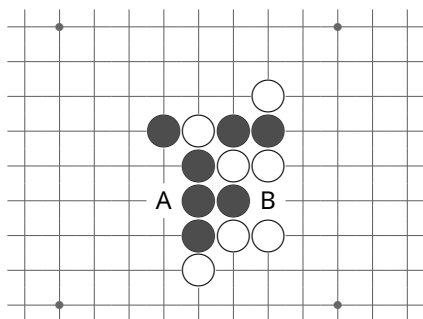
*36 「防ぐ」という表現を使っていますが、単なる防ぎだけでなく、防ぐと同時に自分側の勝ち筋を作る手を探すことが含まれています。また、防ぐ前に相手より速い手（相手が三であれば四、呼手であれば三や四）を打つことの検討も含まれます。

*37 強呼手や弱呼手を打つことができて、相手の応手によっては逆に不利になることもあります。少なくとも不利にならないよう、“好”をつけて表わしています。

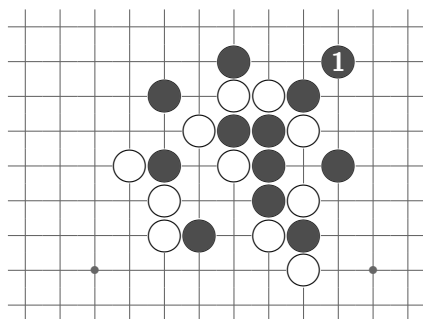
【例 2：白先（下左図）】黒は好形を作るべく 1 と打ちました。白は次にどう打つのが良いでしょうか。



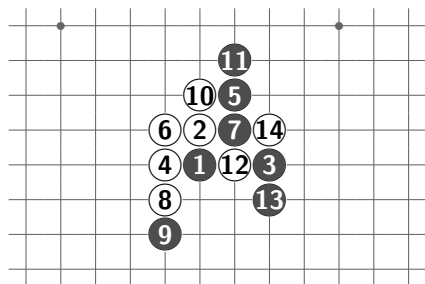
【例 2：解答（上右図）】黒 1 は突出しの好形を作る手ですが、弱呼手です。白は好手の強呼手 2 を打つことで主導権を握ることができます。黒 A は白の二連を止めつつの強呼手ですが、白 B からの追詰めがあります。黒 C は白の三ヒキを予め防いでいますが弱呼手で、白は A から追詰めを決行しても D の強呼手でも勝ちです。黒 B は防ぎとしては最強ですが、白 D と好強呼手で構えられと次の防ぎに困ります。結局、黒 1 の弱呼手は役立つことなく終わりそうです。なお、白 2 で B の強呼手もありそうですが、黒 2 としっかり防がれると次の展開が難しいでしょう。



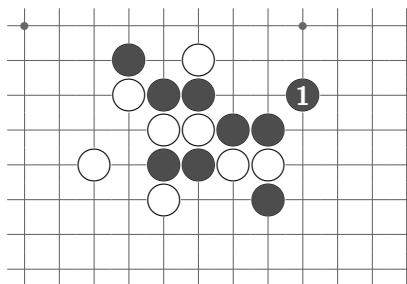
【問 1：黒先】黒は A に三をヒキたいのですが、白 B と三々を作られます。



【問 2：白先】黒 1 と強呼手で好形を作ってきたところ。白はどう打つのが良いでしょうか。



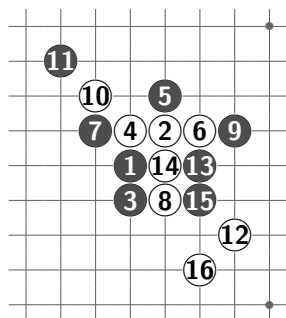
【問 3：黒先】左部は白、右部は黒の勢力が大きそうです。黒 15 では攻めますか、守りますか。



【問 4：白先】黒が 1 と呼手を打ったところです。これが強呼手だったとすると、また弱呼手だったとすると、白はどう打つべきでしょうか。

7.5 [コラム] 石にしゃべらせてみよう

ここではある対局例をもとに、各着手の狙いや理由を筆者の想像を加えて石に一言ずつしゃべらせてみました。どの着手にも何らかの狙いや理由があるものですが、それを意識してできれば頭の中で言葉にして表現してみても打つてみると、もやもやした考えが明瞭になって、戦略・戦術の作戦もたてられやすくなるでしょう。打たれた石が泣くことにならないよう、しっかりした意図をもって着手するようにしましょう。



【6～16】

白 6：13 の点もいいが、黒に先着される方がいやだ。

黒 7：やはり仲間と連絡のある方が迫力ある。

白 8：13 は無理だ。黒の好点で剣先と連結できる。

黒 9：防いでいるふりをしてるが騙されないよ。

白 10：囲まれないよう、黒の好点で攻め味もある。

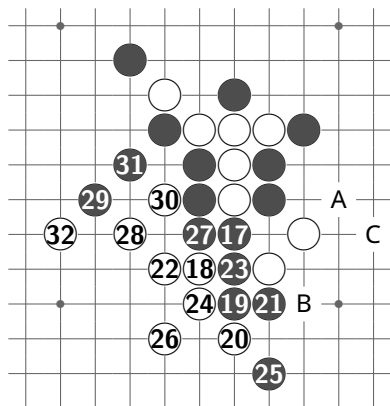
黒 11：右下方向が怖いけど、何とかなるだろう。うまくしのいで左上方向で優勢になろう。

白 12：無理だと思うよ。これだけ広く飛び出れば自由に打ちまわせる。

黒 13：予想以上にきつい。ジリ貧にならないよう三を作るぞと脅してみよう。

白 14：中に入るので気が引けるが、次の手に期待できそうなので妥協しよう。

白 16：これで下部が広がって、防ぎ切るのは難しいでしょ。



【17～37】

黒 17：23 だと白 A 後の B か C が嫌だ。

工夫の跡のない平凡な場所でいやだな。

白 18：連を叩かせてもらってありがとう。

黒 19：こちら叩いておかねばならない。

白 20：予定通り良い場所に来れた。

黒 21：23 は相手の注文通りだ。ちょっとひねって頑張ってみよう。

白 22：左部だって白の勢力になるんだよ。

黒 23：左止めしたいが仕方がない。

白 24：左上止めなら勝ちだし、右下止めなら左部で勝ちを出せるだろう。

黒 25：ゲッ、左上に止めたいのに。自分じゃなく黒 21 が悪いんだよ。

白 26：追詰めはありそうでなさそう。よし、三々を‘ミセ’で優勢維持だ。^{*38}

黒 27：やっと連のある状況になった。三をヒイて四ノビするか様子を見よう。しなければ三で頭を叩けるし、すれば止めた黒石からチャンスが生まれそうだ。

白 28：いやな黒 27 だ。剣先を叩かれるとせっかくの好形がくずれてしまう。

黒 29：後で役立ててね。

白 30：フクミ手でなくて残念だが、勢力補強だ。黒はどこに防いでくるかな。

黒 31：読み切れてないけど、打っておいて損のない手です。

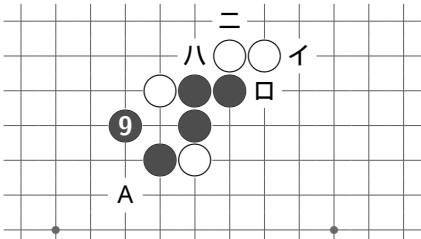
白 32：28 の石よ、君はこの攻めを軽視していたね。どちらに止めても黒勝ちになりそうだけれど、下止めの方がまぎれがありそうだ。

(以下、黒の追詰めとなりました。)

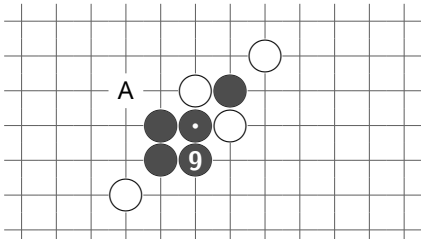
^{*38} 白 26 でその上に四つ目に組めば、白優勢がはっきりしたようです。

7.6 本章にある問題の解答

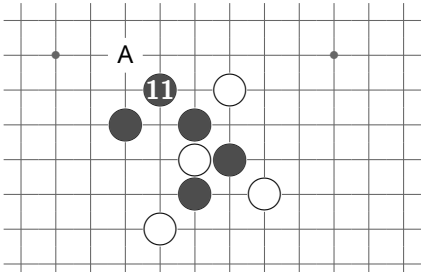
7.1 節 (組立ての形と考え方) 問題の解答



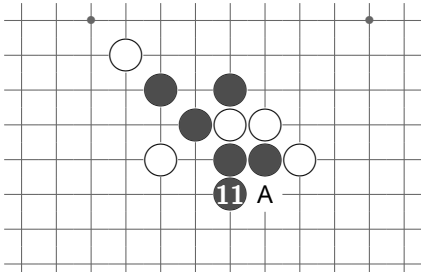
【問 1】黒 9 が好手です。白からのイ・ロやハ・ニの攻めを防ぎつつ、櫓の好形を作っています。A の剣先を考えれば、1 個半弱の櫓とも言えます。



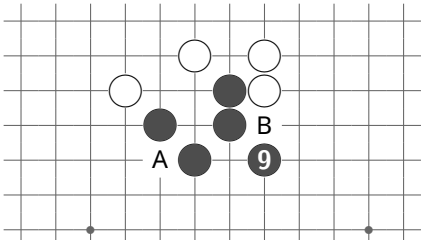
【問 2】黒 9 と四つ目に組むのが好手で、白の三ヒキにはノル手を用意しています。白 10 で A の強防には、8.2 節の例を参照。



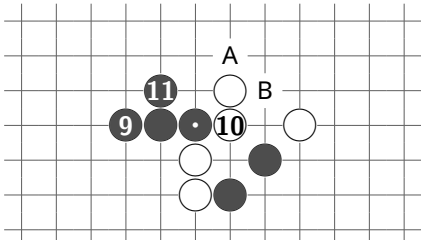
【問 3】黒 11 が好手で、白がどのように防いでも追詰めがあります。11 では A も好手です。



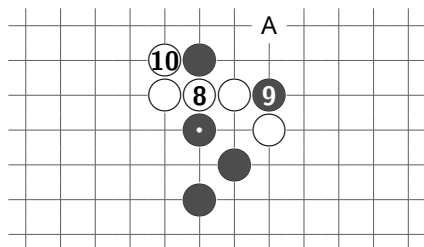
【問 4】黒 11 と鞍型 (A の剣先も加えれば四つ目) に組み、上部の三ヒキとも関連付けて優勢確保です。



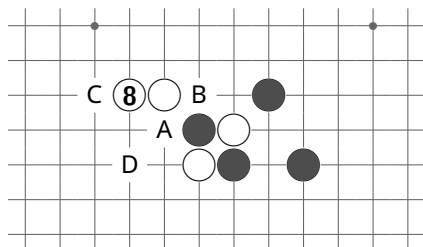
【問 5】黒 9 が好手です。白のどの三もノリ手で止めます。A も好形そうですが、白 B で黒苦戦です。



【問 6】9 とヒキ 11 と組むのが好形です (10 反対も 11)。白の A や B の三ヒキには黒も三で対応できます。

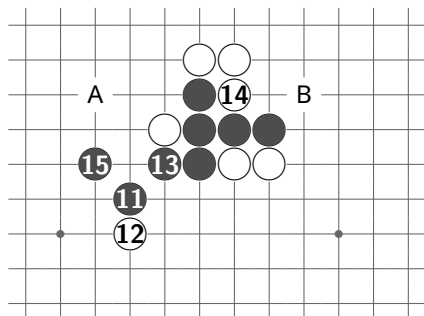


【問 7】白 8 と三ヒキ後に 10 と組んで、白優勢です。9 反対は、9・A と進めます。

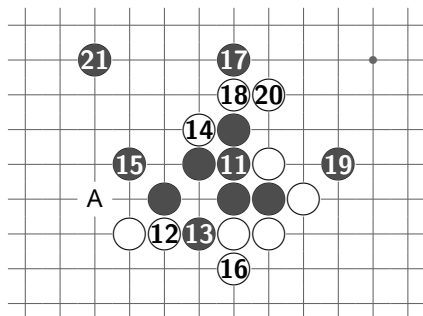


【問 8】白 8 が強烈な一手で、A や B 等からの攻めを見えています。黒 A には白 C・黒 B・白 D とします。

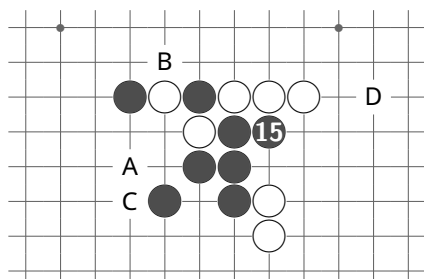
7.2 節 (呼手) 問題の解答



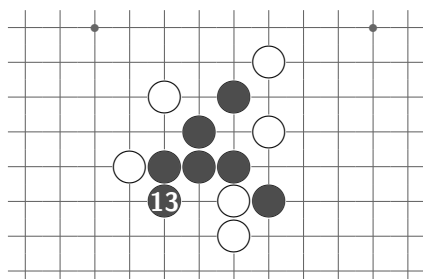
【問 1】黒 11 が好手です。白 12 には 13 とヒキ (14 反対は A あるいは B)、15 と好形に呼手を打ちます。



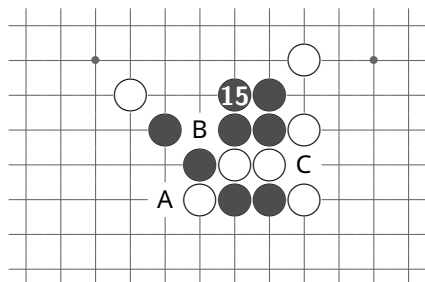
【問 2】黒 11 が好手です。白 12・14 にも追詰めで、21 までの華麗な打ち回しが見事です。22 で A は四追いです。



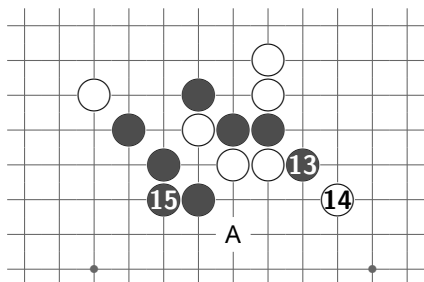
【問 3】黒 15 が好手です。白の狙いを防ぎつつ、A や B からの引き出し、C のフクミ手等を可能にしています。15 で A は、白 D で白勝ちになります。



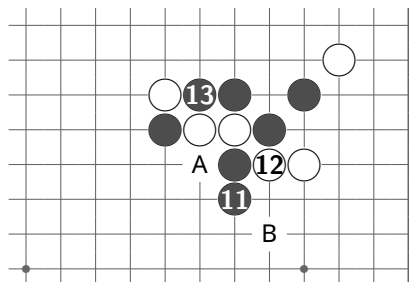
【問 4】黒 13 が、好所に黒石を追加する好手です。左方の勢力拡大だけでなく、右方との結び付きも可能としています (8.10 節問 1 参照)。



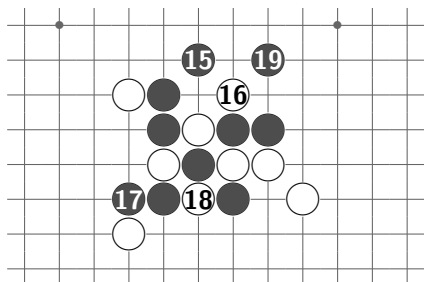
【問5】黒15が、白の四ノビにも対応しつつ、AやBの剣先利用を狙う好手です。白のどの手にも追詰めがあります。15でCもありそうですが、白に15と打たれて面倒です。



【問6】黒13は、白からの攻めを抑えつつ、Aの剣先との絡みや、14と広く出る手も見えています。白14には、追詰めを敢行するより、15の牽制(8.4節参照)呼手で容易な勝ちとなります。

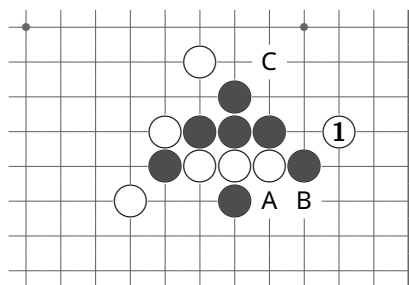


【問7】黒11が好手です。最強の白12には再度の呼手13が良い。13では黒A・白B後に13でも良い(8.11節問3参照)。

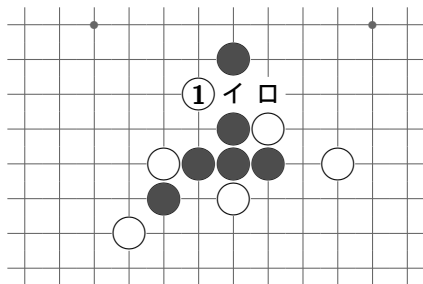


【問8】黒15が良い感覚の呼手で、白16には17・19と両側から止めて攻めていきます。

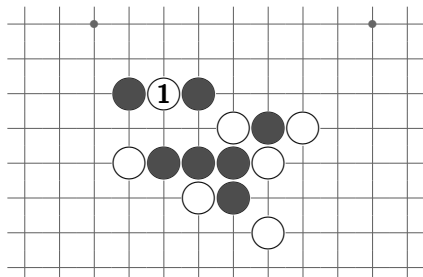
7.3 節 (防ぎの急所) 問題の解答



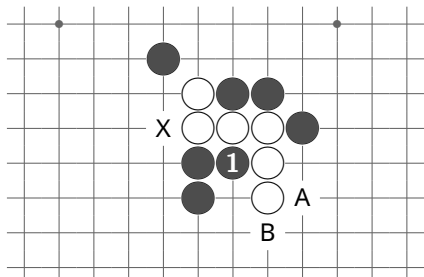
【問1】黒が打ちたいAあるいはBの両ミセ手の点に防ぐと、1とCの剣先の結び付きが強力です。Cを使う攻め筋を緩和しつつ両ミセを防ぐ白1が強防となります。



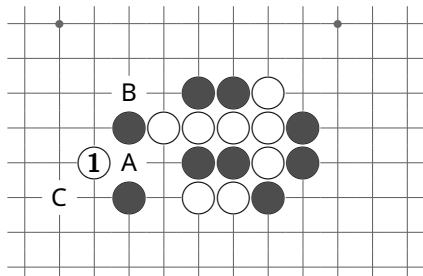
【問2】黒からは、1の点(イロ)の勝ちを狙うとともに、斜めと縦の展開を可能とする好点です。1の点は白にとって桂馬の網を作る点でもあり、両者の急所が一致する点になっています。



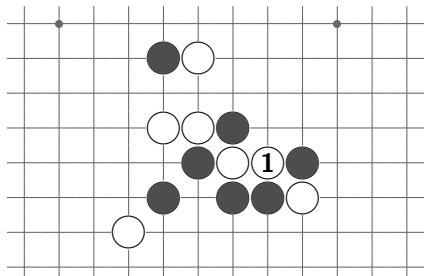
【問3】白1が防ぎの急所で、今後の黒の展開を制限する好点です。白にはなお攻め筋がないため、黒は自由に呼手を打てますが、広く見えた左上部が白1で狭くなった感はします。



【問4】黒1と中に入っておくのが好防です。A, B等も強防そうに見えますが、X点の三々禁が待っています。相手の石の間に入っておく手が強防になることは意外に多くあります。

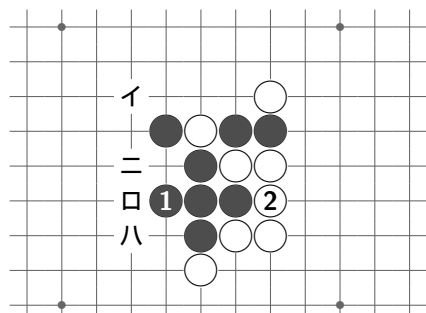


【問5】黒には左右に勢力がありますが、左側にある追詰めを消す白1が防ぎとして最も強そうです。A, B等も考えられますが、黒に1あるいはCの点に打たれると外側が黒にはなお広い空間に見えます。

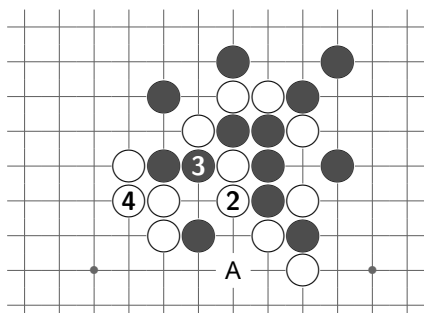


【問6】黒には右上部と下部に小さな勢力があり、これらが連結すると力を発揮します。気付にくい白1が両勢力を分断する好手となります。(黒はなお攻め続けることができ、黒の打ちやすい局面ではあります。)

7.4 節 (攻めの速さに基づく考え方) 問題の解答

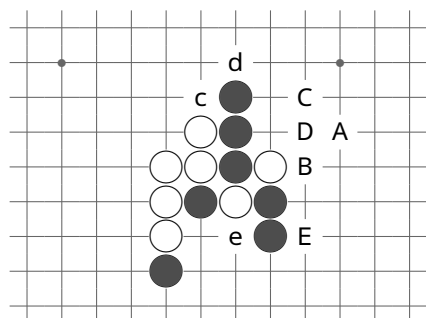


【問 1】黒 1 に白 2 と止められても、(イロハ二) の四追いがあり三々は怖くありません。白 2 が反対は二からの難しくない追詰めがあります。

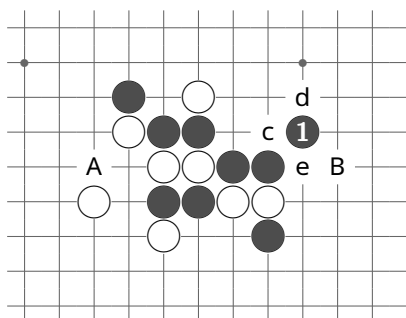


【問 2】白は 2 の三ヒキ後に 4 とフクミ手を打って勝勢になります。4 では A もあります。

『三 ≈ フクミ手 ≫ 強呼手』です。



【問 3】白に追詰めはないので、右部に強呼手で攻めるのが受当な判断です。白に攻防の好手で防がれないよう、A が最善、B が次善でしょう。C, D, E も良さそうですが、それぞれ c, d, e が強防となります。



【問 4】黒 1 が弱呼手であれば白 A が絶好の好手で、以下追詰めで白勝ちとなります。残念ながら黒には B のフクミ手からの追詰めがあり、白は防がねばなりません。c, d 等では次の B の好強呼手があり、防ぎとしては B や e 等が良さそうです。

8 手筋のいろいろ

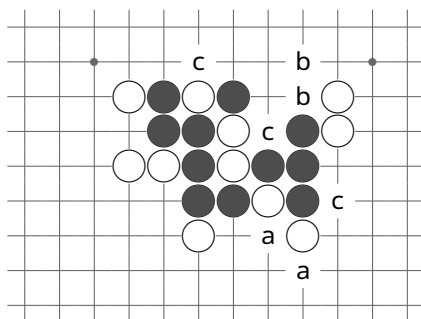
熟練者ともなれば「ここが好手になる」と閃く“ある種の形”を多く持っているようです。好手となる手の集合に対して、何らかの共通点をもとにグループ化したそれぞれを手筋と呼ぶのでしょうか、既にいくつかの手筋の具体例を見てきました。その性質上、手筋を明確な表現で伝えることは難しいものです。しかしいくつかのものには既にふさわしい名前が付けられており、名前が存在することによって初級者の方にもその種の手筋の存在を知り理解し応用することが容易となります。

本章では、既に知られている多くの手筋に加え、それらを補充する形で筆者の経験をもとに“ある種の形”を整理・分類したいくつかの手筋も見たいと思います。整理・分類されたものの確定した名がなかったものについては筆者の判断で名を与えることとし、理解の手助けになるよう目指しています。

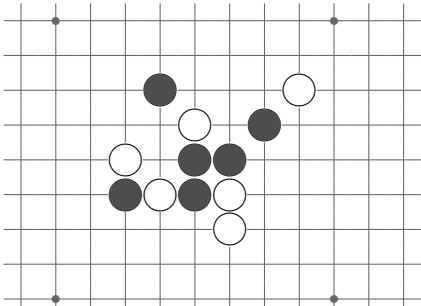
8.1 波及の手筋

離れた所にある手掛かりを起点にして、その勢力を目的位置に波及・移動させて勝ちに導こうとする手筋です。追詰め等では自然に使っている手法で、改めて手筋と言うほどのものではないかもしれませんが。

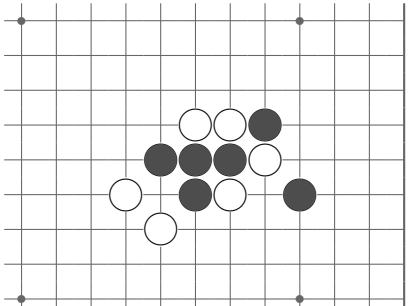
【例：黒先（下左図）】下部に a と上部に b の剣先があり、c の三ヒキが可能です。上部から下部、あるいは下部から上部へ勢力を波及させて勝つ方法を考えて下さい。



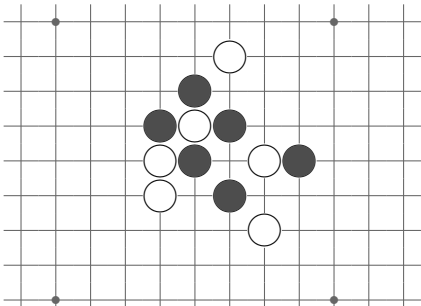
【例：解答（上右図）】5 後 A の四三勝ち。上部での 1 のトビ三を起点にして、3 のミセ手・5 のトビ三と進めて下部の剣先での四三にもっていきます。白 2 で B と三で止めると黒 5 と中に入って上部と下部が見合い（8.2 節参照、下部のミセと上部のフクミ）になります。初手を A や 5 から始めるのは、白にノリ手があって失敗です。



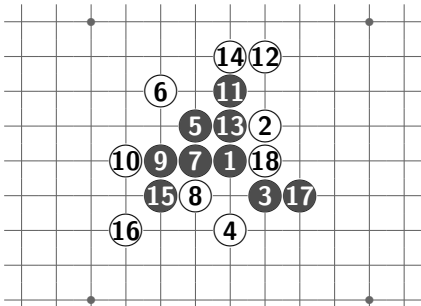
【問 1：黒先】左下方向に剣先、右方向に三ヒキがあります。



【問 2：黒先】左右に剣先があり、斜めに三をヒクことができます。



【問 3：黒先】左上部に剣先があり、その力を下方に持っていきます。



【問 4：黒先】黒 17 が好手で左方に結び付ける拠点を作りました。白のノリ手や四ノビに注意が必要です。

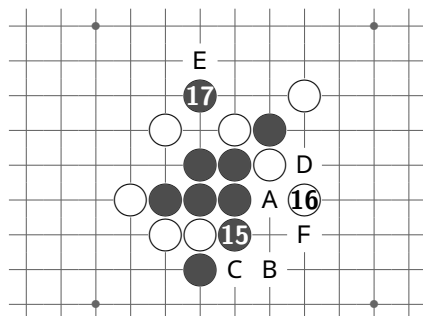
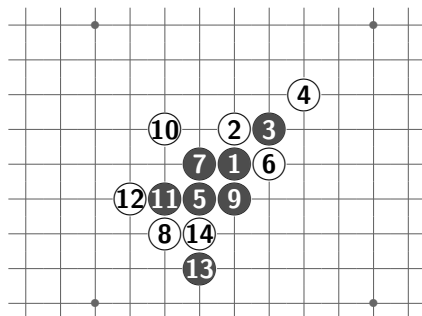
8.2 見合いの手筋

コチラを防がれたらアチラで、アチラを防がれたらコチラでというように、打ちたい場所が複数あって相手のどのような手でも一方は打てるというのが見合いの考え方です*39。できるだけ独立した複数の攻め筋を作り、相手はその

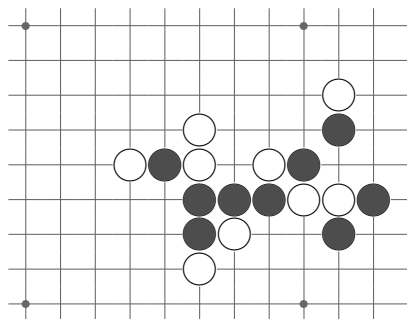
*39 囲碁では幅広く用いられる重要な考え方の 1 つになっているようです。

すべてに同時に対処することが難しいようにするもので、複数箇所に四三が残る両ミセ手や、複数の独立した四追いが残る両フクミ手は見合いの手筋の代表例です。追い手レベルだけでなく呼手レベルでの見合いも考えられ、戦いを有利に進められるように複数の狙いを持って打たれる手がこれに相当し、好呼手と呼ばれるにふさわしい手となるでしょう。ここでは、勝ちに結び付く呼手レベルの見合いの手筋の例を見ていくことにします。

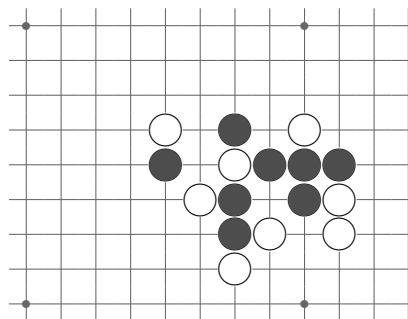
【例：黒先（下左図）】追詰めはありませんが、勝ちにできます。白の頑張りを予想して、数手進めて下さい。



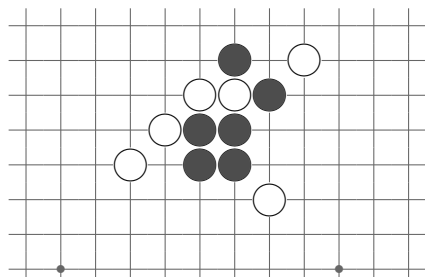
【例：解答（上右図）】ノリ手があることを承知の上で黒 15 と A の四三をミセるのが好手です。‘B 後 C’を見合いにしています。白は三で四三を防ぐ 16 ぐらいですが、じっと 17 の呼手で三を止めておけば、新たに ‘D 後 E’ が生じ、‘B 後 C’ はなお残っていますので呼手レベルの見合い状態となります。白 18 で D と三をヒいても黒 F と止めて、今度は追い手を含む見合い状態となっていて、白は防ぎきれません。



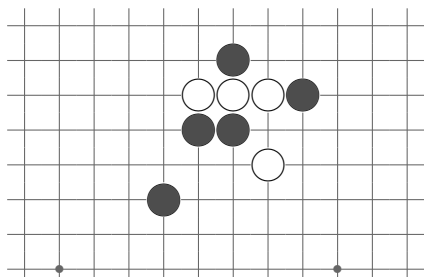
【問 1：黒先】左右を睨んで打ちます。



【問 2：黒先】2 つの剣先を使って見合いにします。



【問 3：黒先】追詰めはなさそうです
が、好呼手はありそうです。

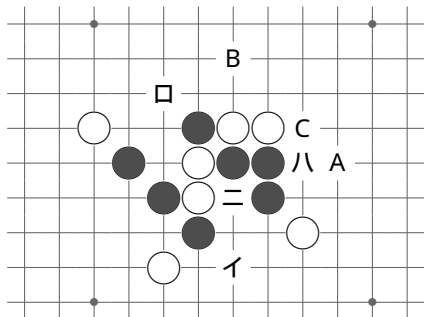
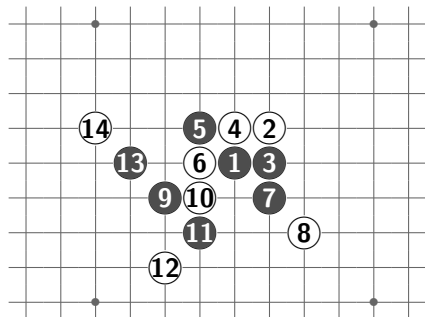


【問 4：白先】始まったばかりですが、
白には三々勝ち、三々禁等を睨んでの
好呼手があります。

8.3 連結の手筋

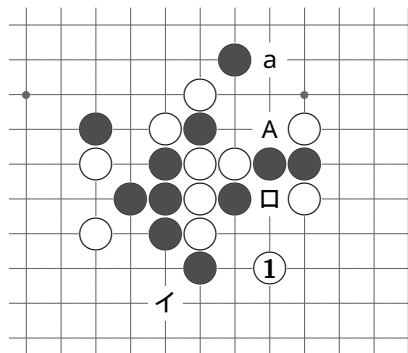
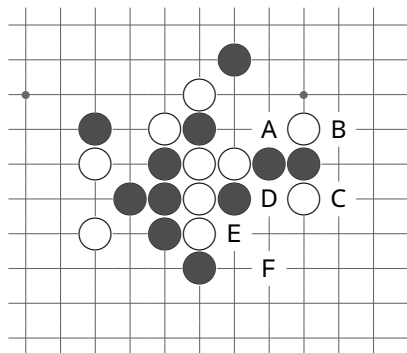
一方から他方へ勢力を移動しようとするのが波及の手筋で、複数方向に影響を及ぼし実際にはその 1 つを使おうというのが見合いの手筋でした。本節で述べる連結の手筋は、別々にあるように見える複数の小さな勢力をその着手によって合体させ、一体化によって大きな勢力にして優勢にあるいは勝ちに導こうとするものです。ただし、波及、見合い、連結の各手筋は相互に密接な関係にあり、区別するのが難しいこともあります。

【例 1：黒先 (下左図)】黒の剣先は離れ離れの方に向かっています。全体をまとめた勢力にする手を考えて下さい。

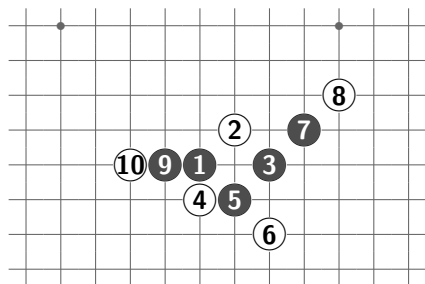


【例 1：解答 (上右図)】イと口の剣先を利用できるように結び付ける手として、A と B が考えられます。同時に両方は打てませんので、それらを睨んで C とする手もありそうです。ここでは A を最善手、C を次善手としておきます。A は八からの攻めも見えており、C はイと二の四ノビの連携も期待できそうだからです。

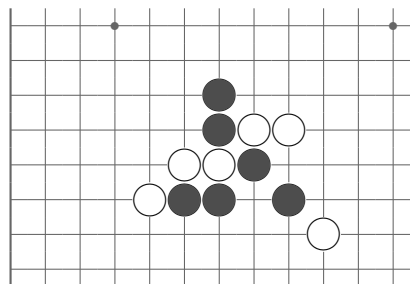
【例 2：白先（下左図）】黒は上下の勢力を結びつけて勝とうとしており、黒の初手の候補として A～F 等が考えられます。すぐに黒勝ちになることのないよう、白の最善手を見つけて下さい。



127



【問 3：黒先】黒石がまとまった勢力になるよう黒 11 を打って下さい。



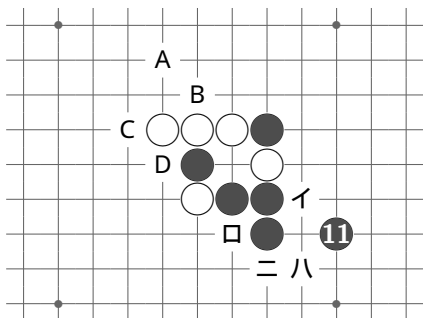
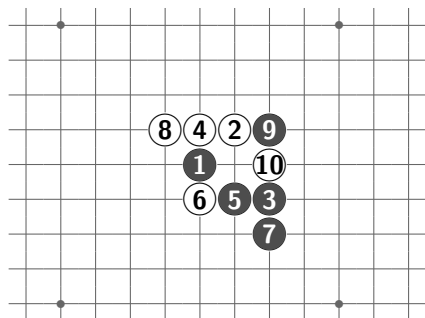
【問 4：黒先】上下にある小さな勢力を一体化して強力な勢力にして下さい。

8.4 牽制の手筋

けんせい

牽制は呼手の一種ですが、相手の攻め筋を間接的に消しつつ自分の攻め筋を作る手を言います。相手が攻めてきた場合にはノリ手で先手を奪い取り、反撃の攻めにでたり急所の防ぎにまわります。応用範囲が広く効果も大きい手筋で、序盤から中盤にかけてはこの考え方を応用できる機会が多くあります。上級者の対局で、牽制手の応酬が続き息詰まる熱戦となることは珍しくありません。

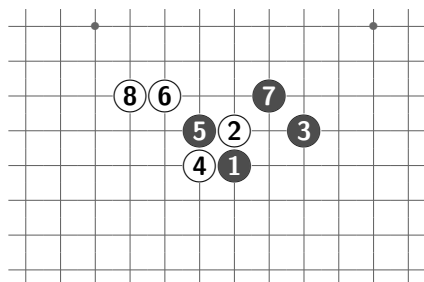
【例：黒先（下左図）】白には複数の攻め筋があって怖い局面ですが、黒 11 の好手で決まります。



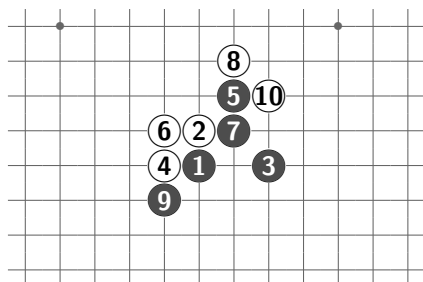
【例：解答（上右図）】黒 11 が牽制の手筋を応用した妙手で、黒勝勢となります。白が A または B と攻めてくれば黒イがフクミ手になります。C・D と攻めてくれば黒口が三になり、口と攻めつつ防いできても黒八の四ノビ後に二のミセ手とします。白八と防いでくれば黒口から追詰めです。

上例の黒 11 のような手は、スカシ止めの手筋 (8.8 節参照) にもなっていますが、牽制の典型例で、実戦でも現われやすいものです。初心者の方でこの形に

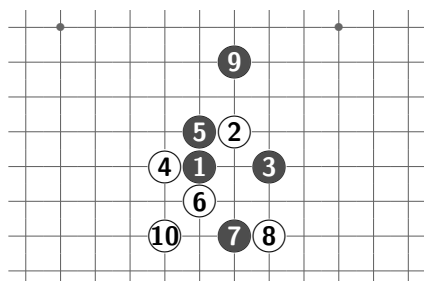
なりながら勝機を逃していることはしばしばあります。四ノビをしておくべきかどうかですが、白 12 で八としても容易な黒勝ちが残りますので四ノビをする必要はありません。ただ、白 12 で口とした時は四ノビしてから二とします。



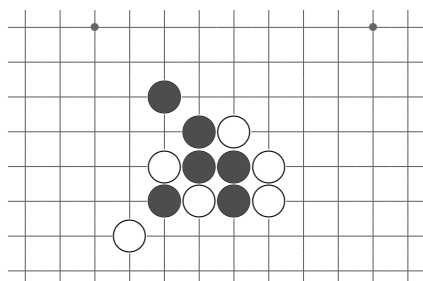
【問 1：黒先】7.1 節問 8 と似た形ですが、一路の違いは大きいものです。



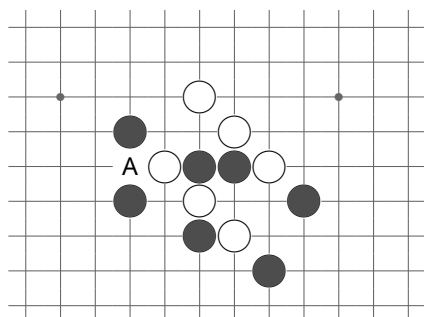
【問 2：黒先】牽制の手筋の手で黒優位にして下さい。



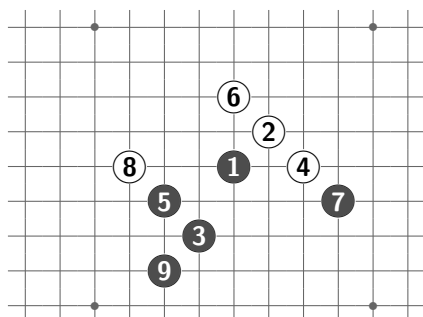
【問 3：黒先】白 10 として左下方への展開を狙っています。



【問 4：黒先】チャンスです。勝ちを逃がさないようにしましょう。



【問 5：白先】黒にある A からの攻め筋も考えて、好手を打って下さい。

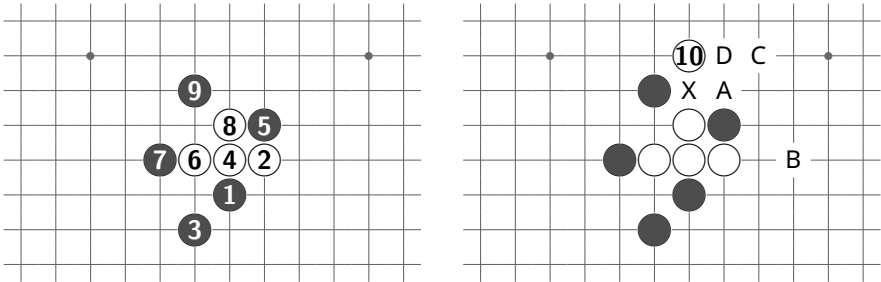


【問 6：白先】黒 9 は好形そうで失着です。失着を許すと黒に勝たれてしまいます。

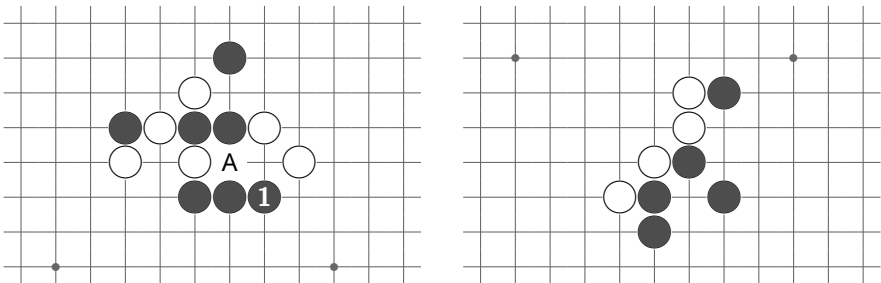
8.5 禁手筋利用の手筋

白を持ったら、四三等を作ろうとするだけでなく、黒に禁手を打たせることも考えて着手を検討すべきです。攻められた時も、禁手筋にすることで防げないかを検討すべきです。これまで5章や6章でその種の例をいくつか見てきましたが、ここでは脅しやしのぎの手段として禁手筋を利用する手筋の例を見ます。ミセ手・フクミ手・呼手等と絡めていますので、これまで学んできた応用でもあります。

【例：白先（下左図）】黒9は当然の一手に見えて失着でした。黒には攻めの手がないので、白10は呼手でも間に合います。

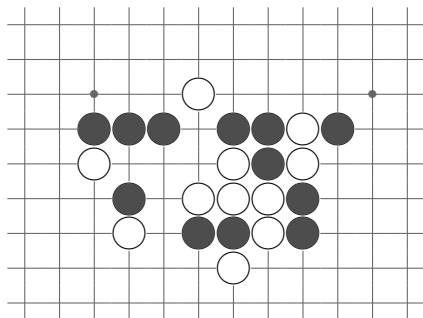


【例：解答（上右図）】白10が好手で、‘A 後 B’で四三を狙うと同時に、X点での三々禁も狙っています。黒には白の狙いを防ぐ手はありません（黒Bなら白C・Dとする、等です）。

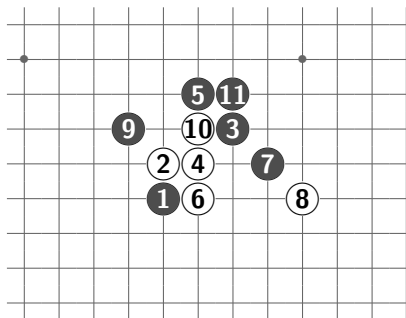


【問1：白先】黒は1と三をヒいてAで四三を作ろうとしています。白は逆転できます。

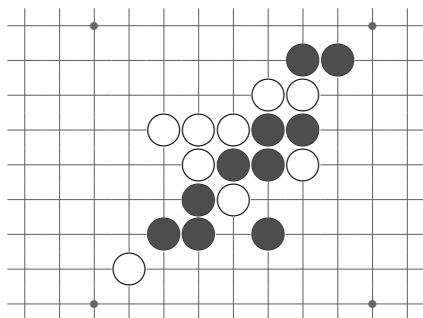
【問2：白先】白に攻め筋があるようには見えませんが、黒の三々禁を狙えば攻め続けることができます。



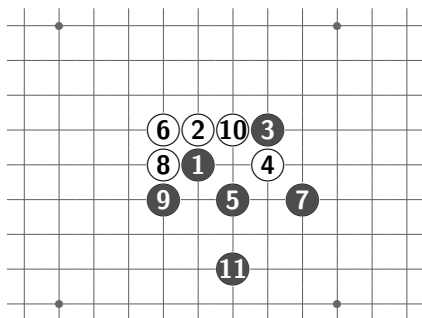
【問 3：白先】一見して長連禁の筋を利用する例と分かります。



【問 4：白先】白 10 は強防ではありませんが、黒 11 の失着を誘いました。白 12 で好手を打って下さい。



【問 5：白先】白の三を黒が三で止めたところ。中止めは上部で黒勝ちがあり、四で止めても四迫いが残ります。

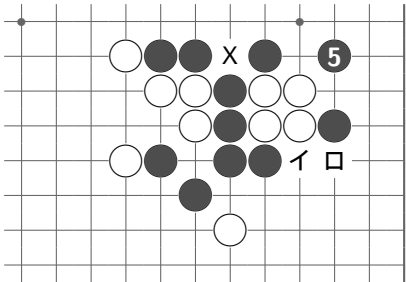
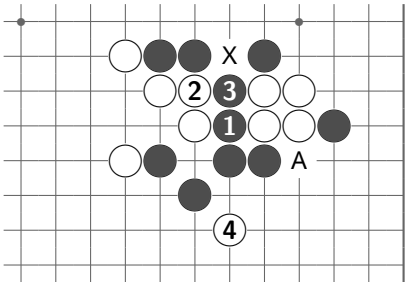


【問 6：白先】黒 11 は好形に見える失着で、白の次の一手が重要です。白勝ちがあるという前提で‘三手の読み’で次の一手を求められれば合格です。

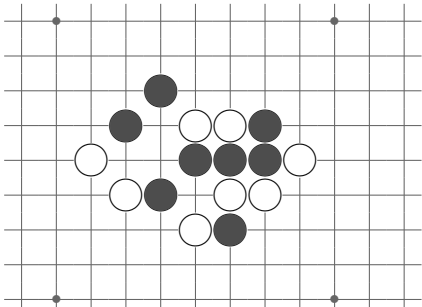
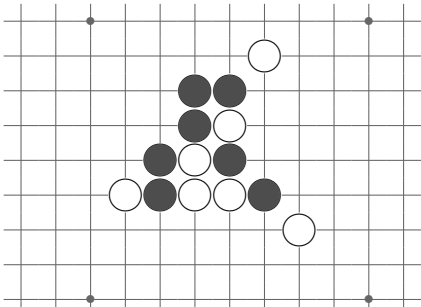
8.6 禁手筋逆用の手筋

黒だけに存在する禁手ルールのために、黒は、禁手を打たされないう、せっかくの勝ち筋を禁手筋にされて消されてしまわないよう、常に頭を悩ませます。一方、ハメられそうになった時、あるいは禁手のために勝ち筋が消えそうになった時、禁手ルールを逆用することで、禁手を逃れたり、勝ち筋を復活させたり、逆転勝ちに持ち込んだりできることがあります。6章でもいくつかの例を見てきましたが、そのような禁手筋逆用の黒の手筋の例を見ていきます。実戦で実際に出現することは多くないでしょうが、読みの中の一部として現われることもあり、検討内容に幅が出てきます。

【例：黒先（下左図）】黒が 1 から追詰めを敢行した局面です。白 4 は X 点の四々の禁点であることを利用して‘黒 4 後 A’の筋も防ぐ夏止めの好手ですが、次の黒にも好手があります。

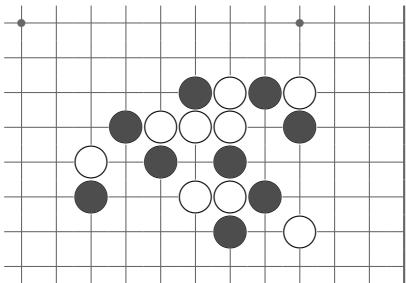
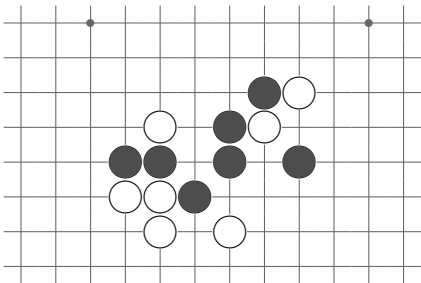


【例：解答（上右図）】黒 5 が、（イロ）の四追いと同時に、X 点の四々禁を解除する好手です。5 により横が長連筋となり、X 点で達四を作ることができます。



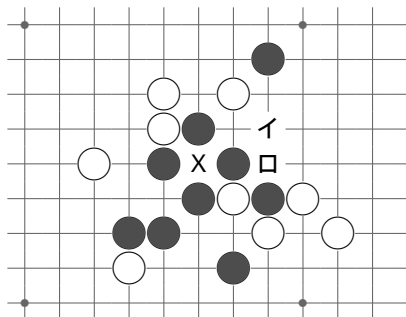
【問 1：黒先】“四三々” 転じて “四三” にする常套手段です。

【問 2：黒先】これも打ちたい点は四三々です。

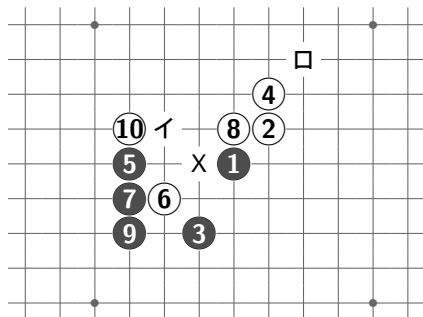


【問 3：黒先】横は長連筋で通常は嫌われますが、ここでは長連筋をうまく使います。

【問 4：黒先】三々の禁点がありますが、うまく利用できるようにします。罨や手順に注意。



【問5：黒先】X点の三々禁がネラわれ
ており、(イロ)としてもノられます。
逆転して下さい。

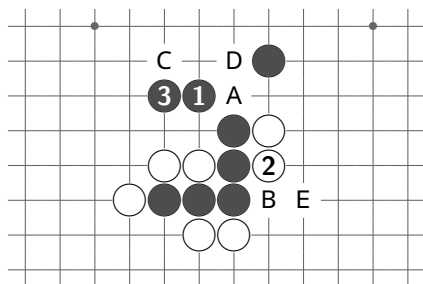
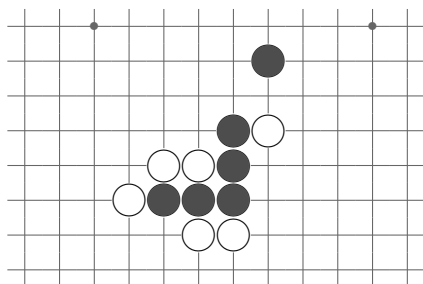


【問6：黒先】白は(イロ)でX点三々
禁をネラっています。黒はこれを防ぎ
つつ攻めに転じます。

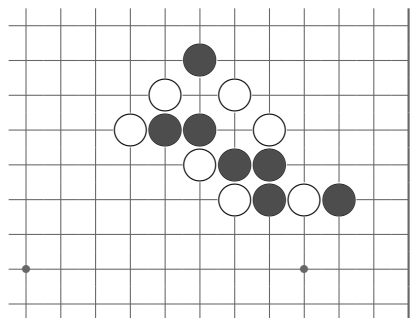
8.7 四・三再利用のミセ手の手筋

四を作れば四として再び使うことはできず、その役目は終えたと言えます。三を作れば、次に四として使えるかもしれませんが、三としての役目は終えたと言えます。ミセ手は強力な攻めの手段ですが、防ぎによっては四や三の一方あるいは両方を改めて四や三として再利用できることがあります。ある種の形のミセ手では必ず少なくとも一方を再利用できます。また、そのように防がざるを得ないようにすることで、効果的に攻めを続行できることがあります。

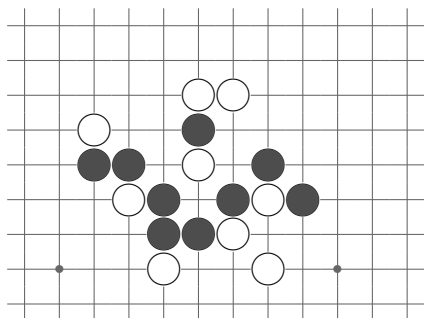
【例：黒先(下左図)】2つある眠三を有効に活用して勝って下さい。



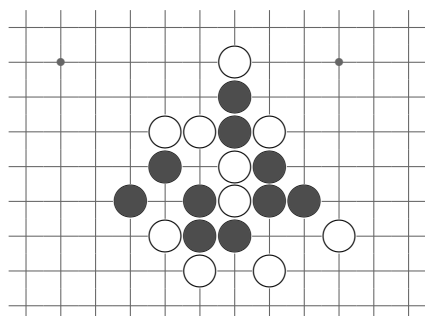
【例：解答(上右図)】黒3後、AまたはBの四三勝ち。白2で他は、同じか‘C後D’、または(E C D)の四三勝ち。図は横の眠三を、1ではE、3ではBの四ノビとして、2通りに使っています。また、白2をBやEに防ぐ変化では、生き残った連でCと三をヒキ、AでなくDの点で四三を作ります。いずれの眠三も先にノビてしまうと他のノビ方が使えなくなり、勝てなくなります。



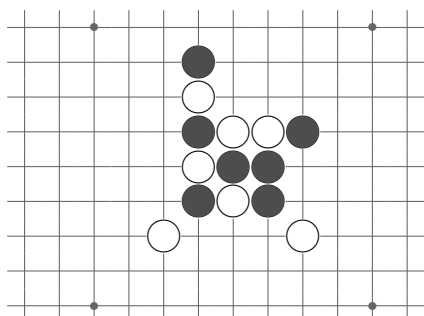
【問 1：黒先】勝って下さい。実際によく出てきそうな形です。



【問 2：黒先】ノリ手による防ぎに対抗できるように打ちます。



【問 3：黒先】両ミセ手を打つことはできます。しかしそれで終わりではありません。

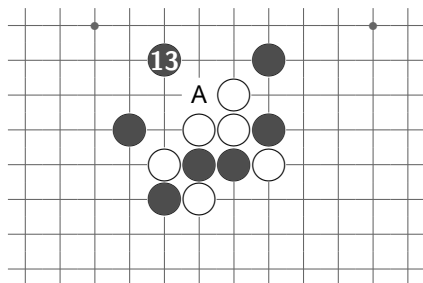
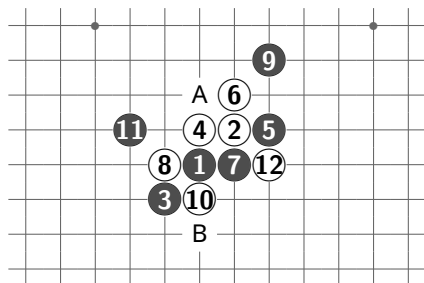


【問 4：黒先】残った一方を使い、少し長めですが波及の手筋を使って右側で勝ちにできます。

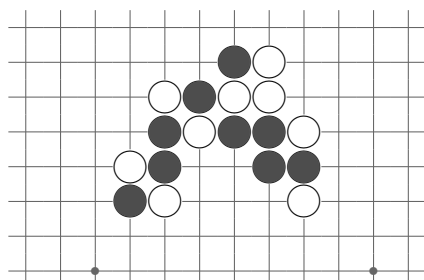
8.8 スカシ止めの手筋

相手の連、特に二の連から間に 1 つの空点を置いて緩く止めることをスカシ止めと言います。相手の勢力の活動範囲を制限し、場合によっては相手の勢力との適度な距離を保ちつつ自身の勢力拡大を図る好手となることがあります。連を直接止める方が防ぎとしては強いのですが、1 間離れているだけ広い空間に出ており、相手の展開の抑制、あるいは自身の将来の発展が見込まれます。8.4 節の牽制の手筋で紹介した例題の図もこの手筋の応用と見ることができます。

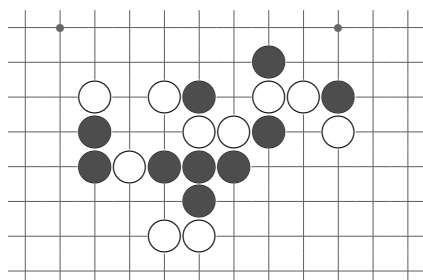
【例：黒先（下左図）】白は上部や下部に打ちたい場所がいくつかありますが、例えば上部を直接防ぐ A では白 B が好呼手となりそうです。黒 13 ではどこに打ちますか。



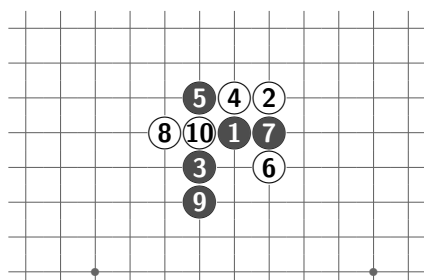
【例：解答（上右図）】黒は白の連の動きを制限しつつ外側に勢力を作る 13 が、なお難しいながら好手とされています。強呼手なので白は下部に黒の攻めを無視した呼手を打つ余裕はありません。



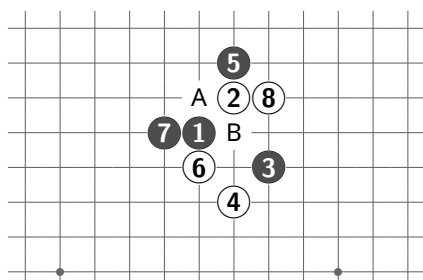
【問 1：黒先】次の一手で勝勢となります。



【問 2：黒先】黒は好手で勝ちにもっていけます。



【問 3：黒先】三を止める白 10 は下止めの方が強いでしょう。黒 11 はどこに打つのが良いでしょうか。

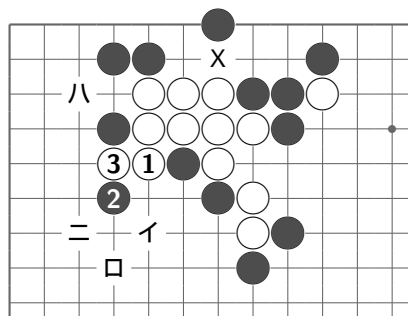
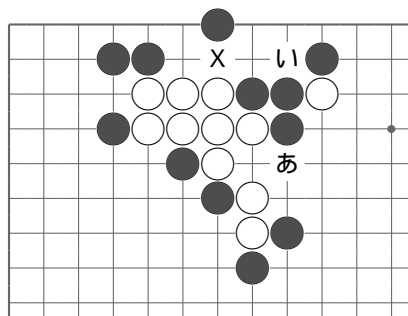


【問 4：黒先】白の三を怖れて黒 9 で A や B に打つと、三々禁の点ができて打ちづらくなります。

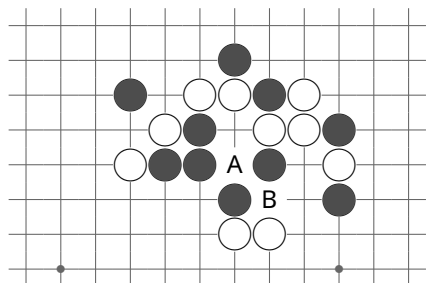
8.9 事前工作の手筋

好手順が見えているのに何らかの不都合あるいは準備不足があってそれを実行できない時に、事前工作によってその不都合を前もって取り除いておく、あるいは準備万端整えておこうとする手筋です。先手でそれらを行なうことができれば好手順を実行でき、勝ちに至ったり、局面を有利に進めることができます。これまでもいくつかの例を見てきました。三等のノリ手のために攻めが頓挫する場合、ノリ手で防がれたら四追いが残るようにすることが考えられますが、これは事前工作の代表例と言えるでしょう。

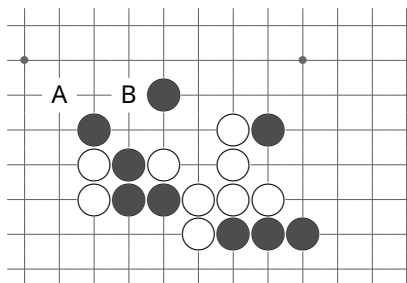
【例：白先（下左図）】白はX点の三々禁を狙えそうですが、黒は（あい）の四ノビで横を長連筋にする防ぎを用意しています。



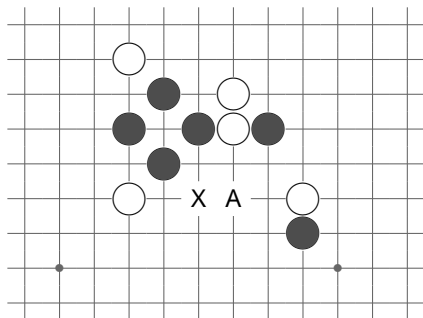
【例：解答（上右図）】白1の三ヒキ後に3とX点三々禁を狙えば、黒の四ノビはノリ手のために防ぎとして成立しなくなっています。黒2で反対は、（イロハ二）で2の点が四々禁となります。



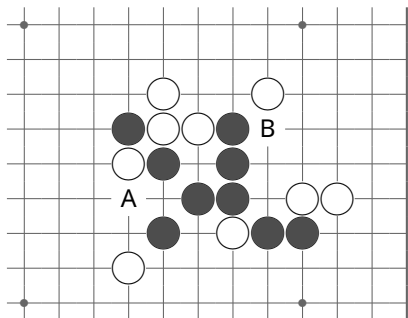
【問1：黒先】黒には‘B後A’という筋があるのですが、ノラれています。



【問2：黒先】黒の‘B後A’には不都合があります。



【問 3：白先】白は A とトンで X 点の三々禁を狙いたいのですが、すぐの A では成功しません。

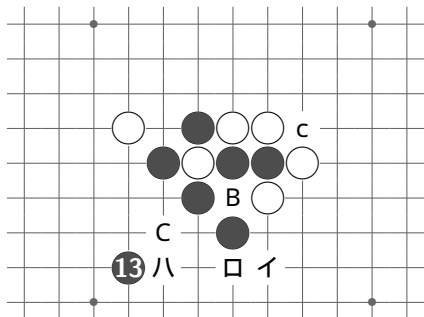
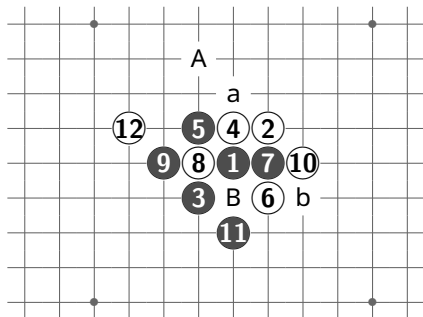


【問 4：黒先】A から始めて時計回りに B まで力を波及させる筋はあるのですが、A の時にノリ手があります。

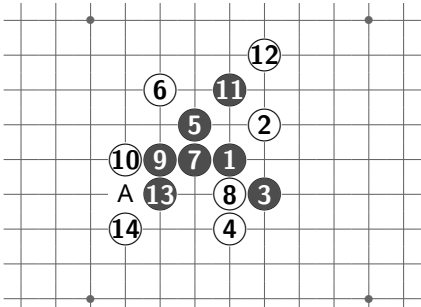
8.10 次にフクミ手を見る手筋

強力なパンチとなり得るフクミ手を次に打てるようにするもので、フクミ手のための準備手とも言えます。その手が追い手で勝ちまで進むのであれば追詰めの一部となる手です。追い手でない場合は、次に追詰めを残す呼手（強呼手）の一種ですが、追詰めがフクミ手から始まるものであるため、気付きにくい着手となりがちです。それまで何もないと思えた所からいきなり追詰めが出現するように打つ呼手であることもあり、意外性の大きな好手となることもあるでしょう。

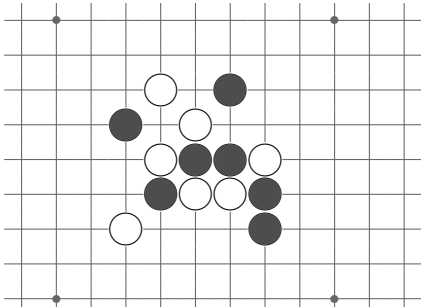
【例：黒先（下左図）】黒は左下方面に勢力増強を図るために呼手を打ちたいのですが、白は白 a・黒 A・白 b と攻めてくるでしょう。その時は B と防ぐ手がフクミ手になるようにして先手を奪おうと思っています。裏にフクミ手が潜む牽制の手筋但也有りますが、黒 13 はどう打つのがよいでしょうか。



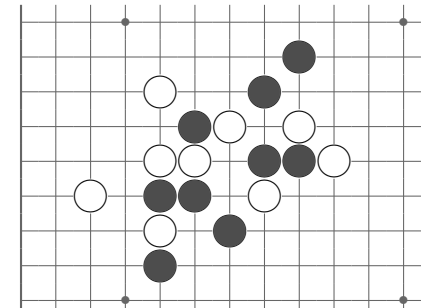
【例：解答（前ページ下・右図）】黒 13 と飛び出して打つのが正解です。黒 B とした時に（イロハ）が残り、それを防ぐ白 c にも（イロハ C）があります。13 では C が形のように見えます。しかし、黒 B とした時の（13 イロハ）は八が四三々の禁点になり黒 B がフクミ手でないために先手を取れず、白の攻めは成功して白勝ちとなります。



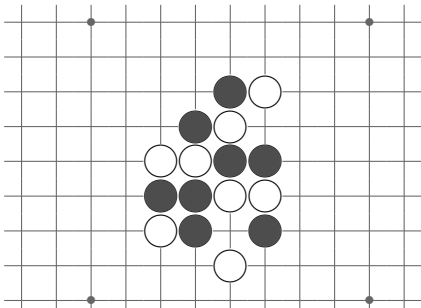
【問 1：黒先】白 A の三ヒキを許さず左右を連結して攻めを続行したいのですが、黒 15 からはどう打つのが良いでしょうか。



【問 2：黒先】黒には手がないように見えますが、優勢にできる手があります。



【問 3：黒先】単純な方法では勝ちづらそうな局面ですが、見合いの手筋も使います。



【問 4：黒先】白には右部に好呼手がありそうで、守りを重視した手を打つのも 1 つの作戦です。しかし、攻めを重視する作戦もありそうです。攻めの手としてはどこが良いでしょうか。

8.11 広く飛び出る手筋

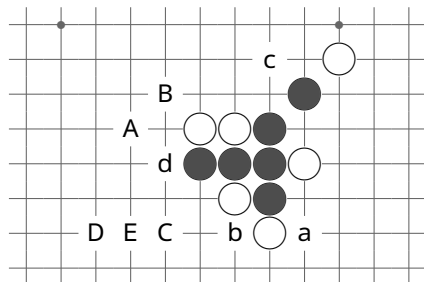
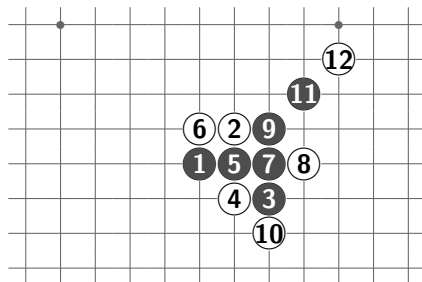
局面が膠着して何とか打開したい場合、広い空間の中に石を投ずることで未開拓領域に自身の勢力を作れることがあります。つまり、周辺の小さな手掛かりと大海に投じられたその石とを起点とし、要所への更なる石の追加によって勢力を拡大していきます。また、連結の手筋で見たように、いくつかの小さな勢力が離れて存在する場合には、それらの中間的な位置の広い空間中の点に石を置くことで、小さな力を連結させて大きな力にできることがあります。

広い空間を活用して勝ちに導こうとするものですが、多くの場合は呼手の連発の形になるので、読みが非常に難しいものです。例えば、

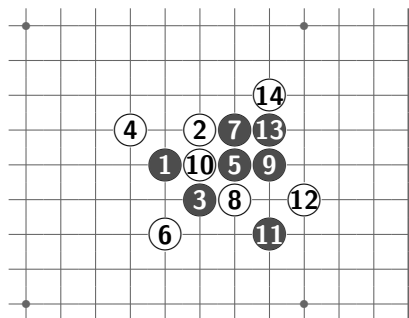
- 相手の石が増えて連や剣先等ができると、急に打ち方が制約されます。
- 空中戦になって急に防がれると、急に盤面が狭くなります。

このようなことも多く、注意深く手を選ぶ必要があります。

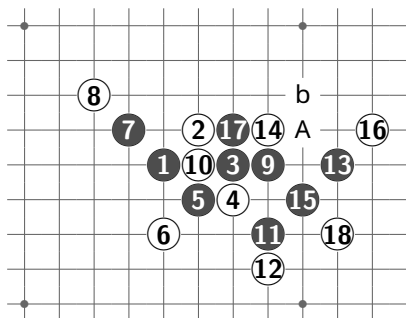
【例：黒先（下左図）】白 12 まで進んだ局面は、白に攻め筋はまだありませんが、黒は窮屈な形で包囲されていて、黒が勝ちづらいうように見えます。黒の勝勢に導けるというわけではないので、正解手と言える定着した打ち方はありませんが、これ以上悪化させず一局として成立しそうな手を挙げて下さい。



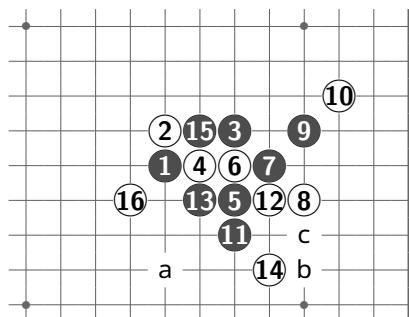
【例：解答例（上右図）】黒としては広い空間に出て新たな戦場でチャンス待つ戦法でいきたいところです。黒 13 では A あるいは B に打つ手がまず思いつきそうです。それより上あるいは右に行くと、既存の石との関連が弱くチャンスは少なくなりそうです。過去に打たれた例を調べて筆者が感心したのは、C の四ノビ後に D と打つものです。白 a, b, c 等の攻め味を含む反撃の手には追詰めを用意し、白 d には E の三ヒキ後に好形を組もうとしています。これが最善かどうかは分かりませんが、チャンスは増えそうです。



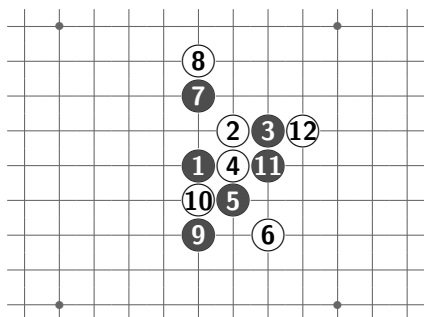
【問 1：黒先】15 ではどう打つのが良いでしょうか。



【問 2：黒先】A から攻めるのは、白 b の強防があります。



【問 3：黒先】白には a, b, c 等の手があり、ゆっくりできません。



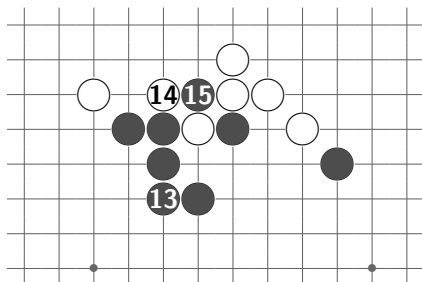
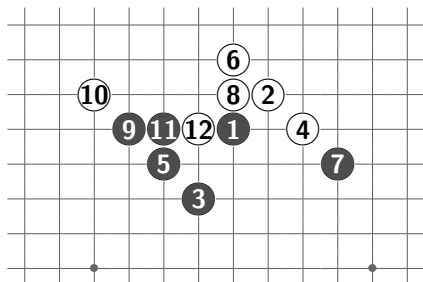
【問 4：黒先】次の一手はどこが良いでしょうか。

8.12 後の先の手筋

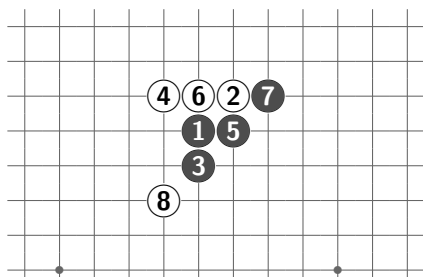
最初から攻め続けて勝ちに至ることは難しく、時にはじっくりと勢力を蓄える呼手を打つことが必要です。しかし相手に攻め筋があると、呼手では間に合わないでしょう。相手の攻め筋を消したりあるいは減じることで相手の攻めを無理筋にするための防ぎ中心の手ながら、自らの攻め筋を現状維持あるいは補充するのが後の先の手筋です。その手自身は後手を引く手のように見えますが、相手に攻め続ける手がないために、結局は以前と同程度あるいはそれ以上の状況で攻めに転ずることができるようにするものです。

8.15 節の中で相手の連をトビ三にして中止めする手筋を見ますが、後の先の手筋の 1 つの実現手法と言えます。本節でもその例を見ます。

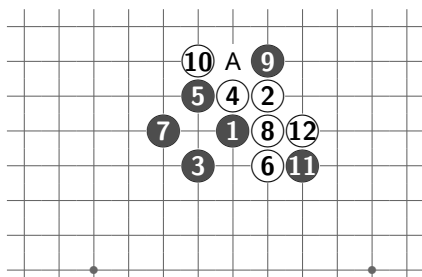
【例：黒先（下左図）】白にも勢力があり、攻め切って勝つことはできない状況です。黒 13 からはどう打つのが良いでしょうか。



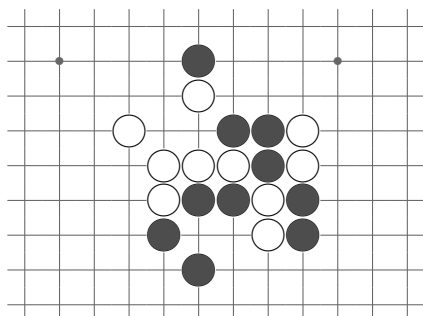
【例：解答（上右図）】黒 13（またはその下）と勢力を拡充しつつ 15 と急所に止めることで白の攻めを抑えます。白の三ヒキは牽制されており、黒の強力な勢力を防ぐことはできなくなっています。白 14 他は、容易な黒勝ちがあります。



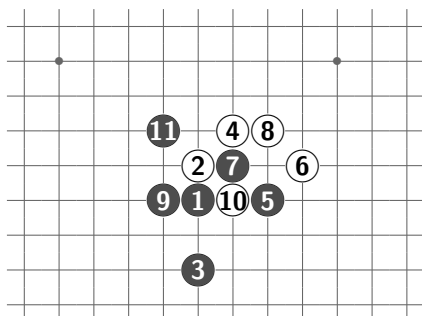
【問 1：黒先】優勢となる態勢を築いて下さい。



【問 2：黒先】白 12 は怖そうな手ですが通常は A に多く打たれます。黒 13 からはどう打つのが良いでしょうか。



【問 3：黒先】不用意に呼手を打つと、白に追詰めがあります。



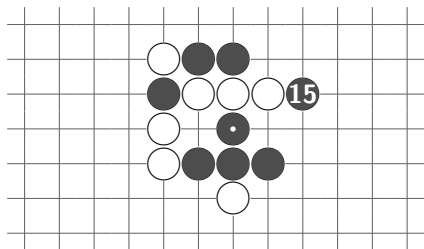
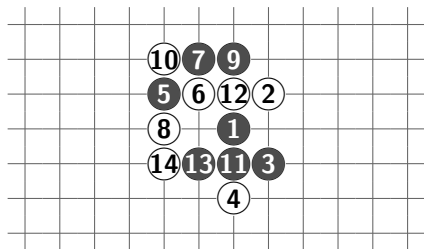
【問 4：白先】黒 5 は白有利と言われる手です。白 12 の手が打ちづらい手ですが、白優勢にもっていけます。

8.13 剣先を叩く手筋

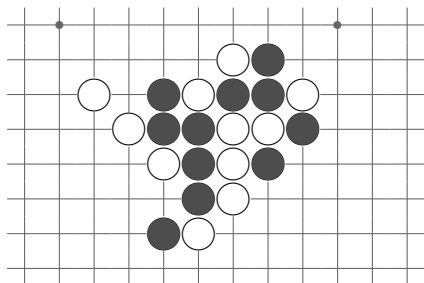
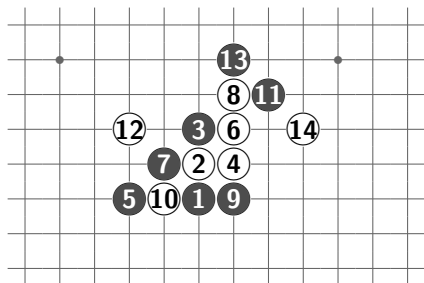
剣先を叩く手が好手となることは多いものですが、そのような状況の例として次の場合があるでしょう。攻と防の場合になりますが、両方を兼ねた攻防の手になっていれば更に良い手になります。

- 相手の眠三、特に縦・横の眠三は味方の勢力を分断する形になりやすいものです。四ノビされると一層そうなります。四ノビの脅威をなくすとともに、分断された勢力を連結しまとまった勢力とします。
- 相手の眠三、特に広い空間に突き出た斜めの眠三は、その後の発展性が高く、膠着した局面であればあるほどその威力は大きいものです。その威力が発揮されないよう、前もって剣先を叩いておきます。

【例：黒先（下左図）】黒 13 の三に白 14 の側に止めるのは絶対です。黒の次の一手はどこでしょうか。



【例：解答（上右図）】15 が絶好の好手で、上下左右にある黒石が分断されることなく連結され、強い勢力となって白は防ぎきれません。白 14 では 15 の四ノビをしておくのが、長めの黒の追詰めを残すものの、実戦的には良いでしょう。



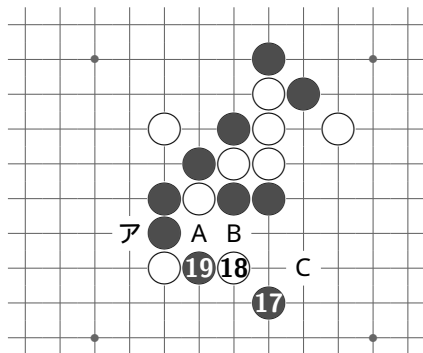
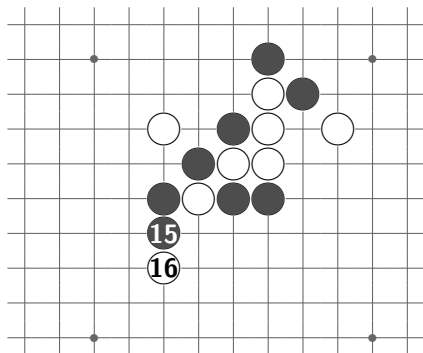
【問 1：黒先】白 14 は攻めの速さを見誤った疑問手です。

【問 2：黒先】白には 3 方向に剣先があります。

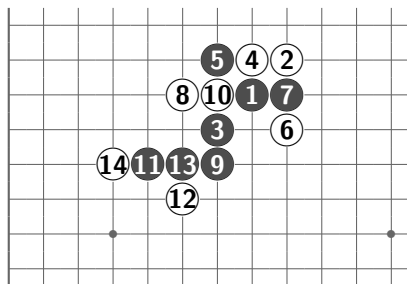
8.14 控え手の手筋

相手に追詰めがなく、また追いでこちらの勢力を消しにくる手順がない場合、次に‘三後四三’のように、明白な追詰めを残して打つ手はしばしば好手となります。逆に辿って追い手でそこに自石を置くことができるにも拘わらず、呼手として控えて打つことから、ここでは控え手と呼ぶことにします。強呼手の一種で、見合いの手筋の性質も持ちますが、明白な勝ち筋と明白ではないが発展性のある攻め筋とを持っていることがこの手筋の特徴です。

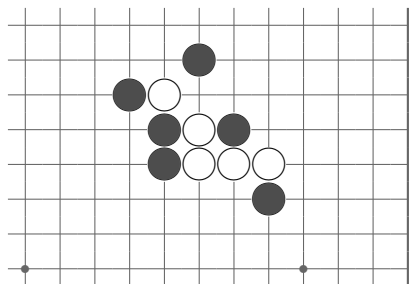
【例：黒先（下左図）】黒 15 と剣先を叩く好手（8.13 節問 1 参照）を打った後ですが、白 16 と防いできました。



【例：解答例（上右図）】実戦譜からですが、黒 17 と‘A 後ア’、白 18 に黒 19 と‘B 後ア’の控え手を連発して以下追詰めとなり、黒の快勝となっています。（17 は次に C の好点を見て『広く飛び出る手筋』にもなっています。）



【問 1：黒先】スカシ止めの好手（8.8 節問 3）後に白 14 まで進みました。次の黒の一手で勝勢となります。



【問 2：白先】白に好手があり、勝勢にできます。

8.15 その他の手筋

この節ではその他の手筋について、説明文と例を示していきます。

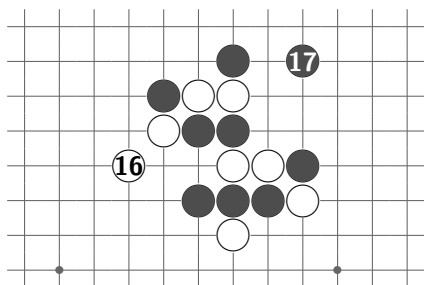
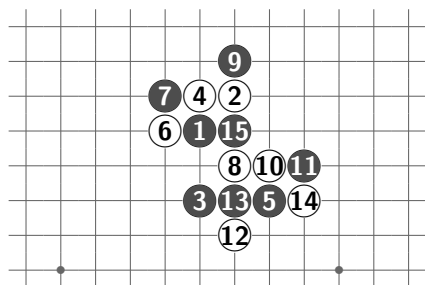
■ 強防より攻防の手筋

手筋というよりは、勝負に負けないう、あるいは勝負強くなるための、着手の方向を検討する際の重要な考え方です。

防ぎとしては強くて全く反撃の機会のない防ぎ一辺倒の手だと、相手にゆっくりとした呼手で勢力補強を許してしまいます。強防そうに見えなくても防ぎつつ連や剣先を残す手は、相手の攻めを制限し、機会を捉えて反撃することで、結果的には最善の手だったということは多くあります。

ギリ貧で負けになることを嫌い、相手に追詰めがあるかもしれないけれど、しのぎ切るあるいは勝ちにもっていく方策としてギリギリの勝負手を放つのは、実戦的観点からの例になります。

【例：白先（下左図）】白6も、黒7を強要して急所の8に着手しており、この手筋の例と言えます。図は黒15までの互いに難しい局面ですが、好手になりそうな次に打ちたい場所は黒の方が多そうです。白16ではどこが良いと考えられるでしょうか。

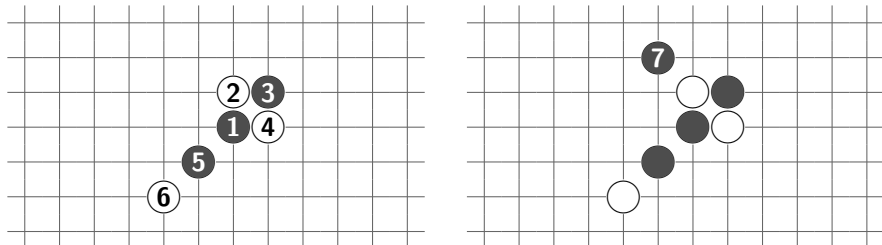


【例：解答例（上右図）】過去の対局例ではこの白16が打たれることが多いようです。弱呼手なので、例えば黒17（あるいはその左）の強呼手での攻めを受けるでしょうが、2つの剣先の効果で攻めを緩和しており、機会を捉えて反撃できる可能性があり、これからの勝負となっています。

■ ミニ連結の手筋

剣先あるいは三ヒキの点と関連付けながら他の自石との関連を強める手で、序盤から中盤にかけて出現しやすいパターンです。その手が相手の連を叩いていれば一層効果的で、知識や深い考えがなくても自然に打ちたくなる手筋です。

【例：黒先（下左図）】斜めの眠三を横切って相手の連があるパターンです。

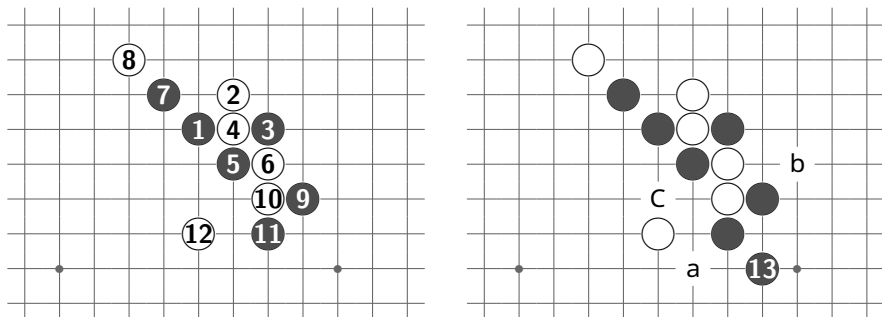


【例：解答（上右図）】黒 7 のように、相手の連（他方が止まっている場合も含む）を叩きながら自分の剣先と関連付けそれに直交する石とを連結します。これで優勢に導けるかは、周囲の状況によります。

■ 組立て応用の手筋

中盤で互いに攻め筋が乏しい場合、広い空間に向かって序盤の組立て時の好形である釘折れ、櫓、鞍型、突出し（梯子）の形（7.1 節参照）を作ることが好手となることがあります。四つ目に組むことも、特に白の場合に有力です。

【例：黒先（下左図）】うまく好形を作って優勢を確保して下さい。

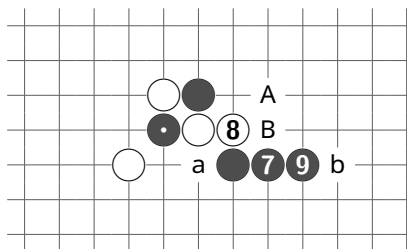
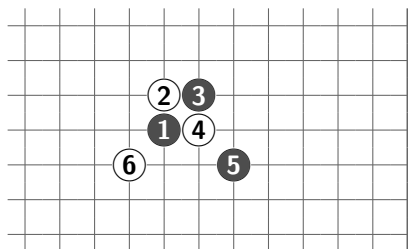


【例：解答（上右図）】狭い右下方面ですが、黒 13 と櫓に組む手が好手です。a や b 等が強防ですが、右下方面への発展だけでなく、C の三ヒキと絡んで中央付近での攻め筋も見えています。

■ 剣先を残す手筋

達四が 2 ヶ所にできる三ヒキだと、止められても四を作る余地が残ります。その剣先を利用することで攻めを続行したり、勢力を拡大できることがあります。また、将来にその効果が出るように二連の呼手を打つのが好手となることもあります。

【例：黒先（下左図）】この白 6 は見かけほど強い手ではありません。ここで述べている手筋の手があるからです。



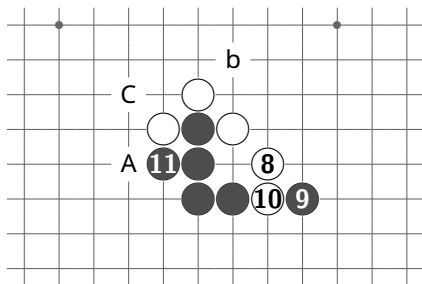
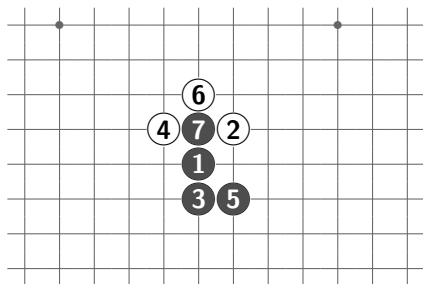
【例：解答（上右図）】黒 7 が 8 点の三ヒキからの攻めを見つつ、9 の三ヒキで両端に剣先が残るように打つ好呼手です。白 8 の防ぎには黒 9 が本手筋の実践で、左右いずれに残った剣先の活用を図って白 a なら黒 A、白 b なら黒 B と組みます。

■ トビ三止めの手筋

二連を三連にしての三は、上記手筋のように止められても後で四として使うことができますが、トビ三にして中に止められるとそれができません。これを利用して、敢えてトビ三を作らせて中にじっと止めておく手が好手となる場合があります^{*40}。特に、三連を作る点が好点だった場合や、自身の勢力は十分に強いがその二連が邪魔してすぐの勝ちがない場合等では、効果的な打ち方になります。8.12 節の『後の先』でも例を見ましたが、その 1 つの具体的な実現方法とも言える手筋です。

^{*40} 逆に攻めの立場からは、トビ三は攻めの力を 1 回で使い切ってしまう可能性があるため、好手のトビ三があっても気付きにくいものです。『トビに妙あり』（9.9 節参照）の格言はそれを表わしています。

【例：白先（下左図）】黒 5 は悪手で、白 6 で白有利と言われています（7.1 節参照）。黒 7 に対して、白有利となるように打って下さい。

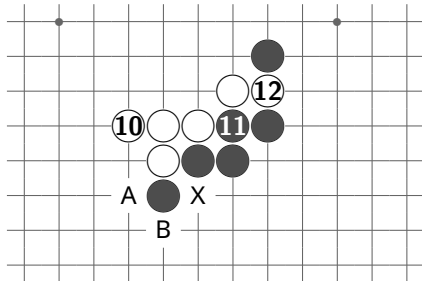
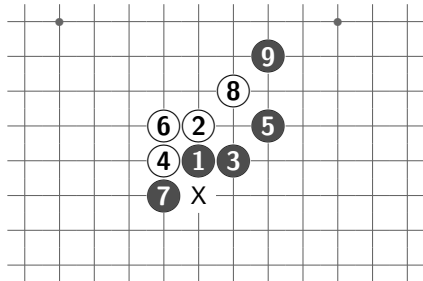


【例：解答（上右図）】白 8 として黒に 9 とトビ三を作らせ、黒が打ちたかった点にじっと止めておくのが好手です。黒 11 が最強の頑張りでしょうが、白 A・黒 b・白 C の手順が考えられ、なお攻防が続きそうですが、黒が防ぎ切るのは難しい局面です（9.7 節の例参照）。9 反対は b からの追詰めがあります。

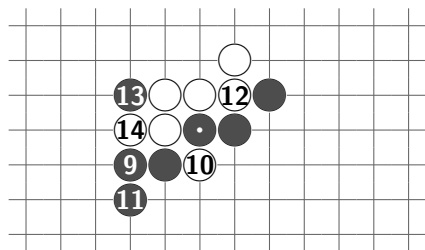
■ 焦点止めの手筋

相手の勢力を効率良く防ごうとするのは当然でしょう。その 1 つの手段として、防ぎたい点を敢えて相手の三々や四三の焦点にしてからそこに打つ方法があります。一手で相手の複数の力を減ずるものです。黒の手段としてだけでなく、白の手段としても使われます。

【例 1：白先（下左図）】白 8 に X 点が三々の禁点になるのはイヤだと黒 9 と止めました、疑問手です。白はどう打つのが良いでしょうか。



【例 1：解答（上右図）】白 10 として絶対の黒 11 と四三の点を作らせ、白 12 とその焦点に止めておけば、難しい打ち方が続きますが白が優勢に攻め続けられます（黒 13 で X には、白 A・B とします）。

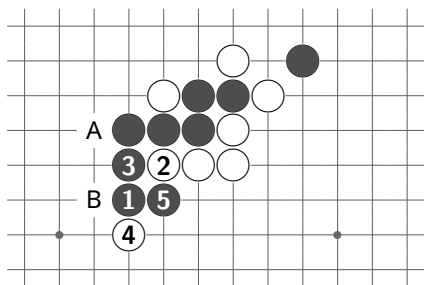
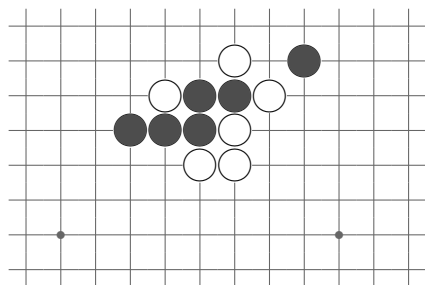


【例 2】例 1 で黒 9 を反対に止めた図です。『三々は四三の卵』(9.6 節参照)でもありますので、三々の禁点ではあるものの白 10 と消しておくのが良い手です。11 から 14 の攻防は、本手筋と直前の手筋の実践になっています。

■ 勝ちに至る連続手の手筋

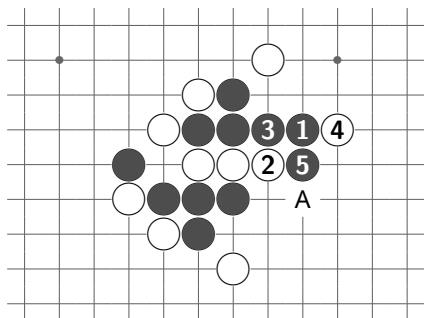
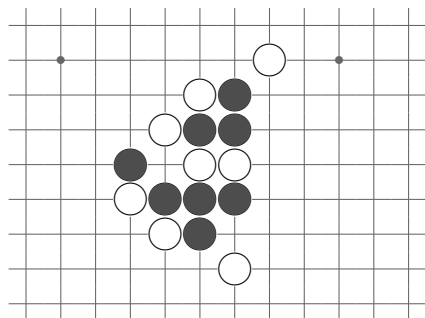
最終盤に時折現われる手順の例ですが、この種の勝ちをパターンとして身につけておくと、勝ちの見落としを少なくし読みをスムーズに進めることができます。ここに挙げる例は、次に述べる手筋の例にもなっています。

【例 1：黒先 (下左図)】相手のノリ手に惑わされそうですが、簡単な追詰めです。



【例 1：解答 (上右図)】黒 1 と三をヒケば自然に 5 まで進み両ミセ手になります。防ぎ手側にあった三や四は役に立ちませんでした。

【例 2：黒先 (下左図)】追詰めがあると分かれば簡単な手順です。

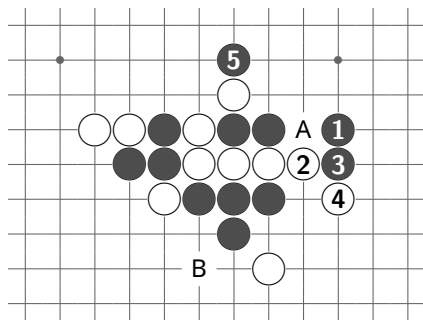
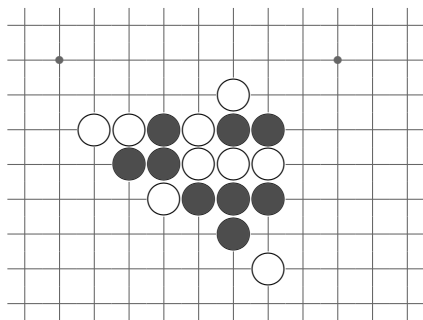


【例 2：解答 (上右図)】黒 1 とトビ出て四三に至ります。この例では黒 3 の四ノビを忘れてはいけません。

■ 追い手で割り込ませる手筋

相手の連や剣先は頭を叩いておきたいのが人情ですし、そうすべきだとの手筋や格言もあります。しかし、広く飛び出して打って敢えて三や四を作らせて将来の脅威を減らし、外側に自石を置くことで好形を作ることができる場合があります。

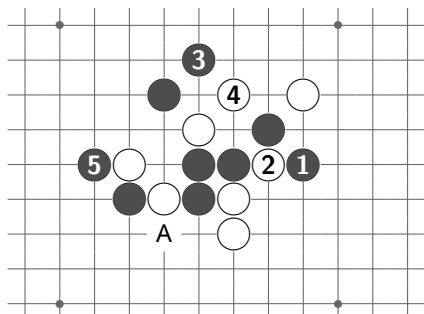
【例：黒先（下左図）】相手の剣先が目障りなので叩いておきたいところですが…。



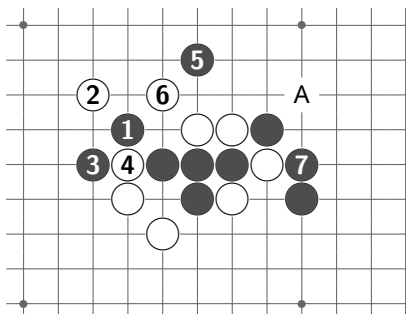
【例：解答（上右図）】5 後 A の四三勝ち。白 2 と四ノビさせることで黒 1 と 3 を好位置に置くことができました。この例は追詰めになっていますが、B に白石がある場合や 5 のトビ三ができない場合でも黒 1 のように打つ手が好手となることがあります。

8.16 本章にある問題の解答

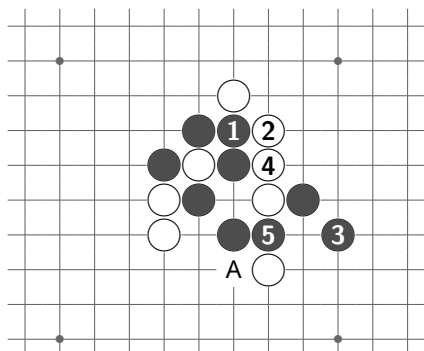
8.1 節 (波及の手筋) 問題の解答



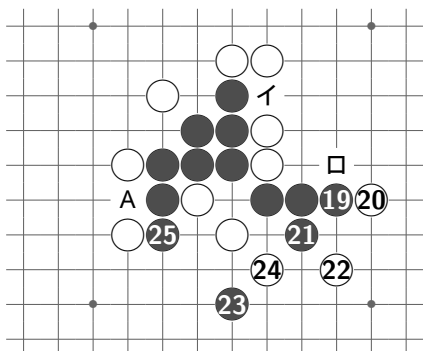
【問 1】黒 1・3・5 と三で右から左へと力を波及させ、A で四三勝ちとなります。白の他の防ぎにも同じです。



【問 2】黒 1~7 と左から右へと力を波及させ、A で四三勝ちとなります。白の他の防ぎにも同じです。逆方向は白のノリ手があり、成功しません。

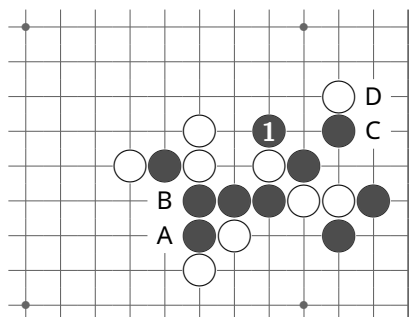


【問 3】黒 1 のミセ手で下部に剣先を作り、そこへ力を波及させて A の四三勝ちとなります。白 2 や 4 で他も同じです。A から逆方向に進めるのは、最初に白 1 と止められて失敗です。

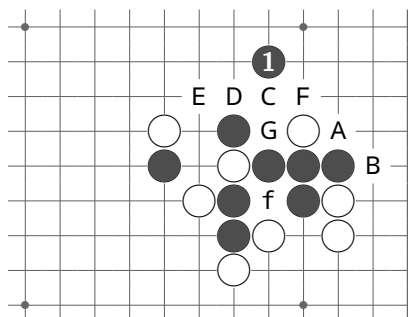


【問 4】黒 25 後 A の四三勝ちです。黒は 19~23 とすることで、右から左に波及させることができます。21 で 23 のミセ手は、白イ・ロの四ノビで 21 の点を四三々にされます。

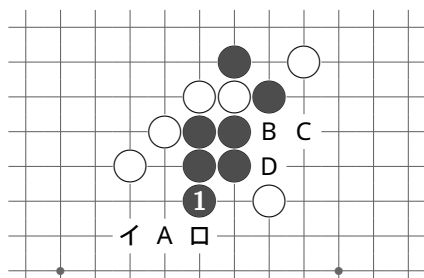
8.2 節 (見合いの手筋) 問題の解答



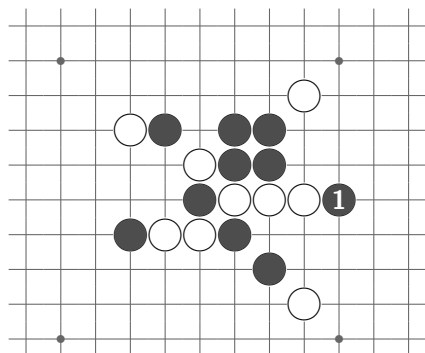
【問1】黒1として、‘A 後 B’ と ‘C 後 D’ の左右両方向への追詰めを見合いにします。波及の手筋で追詰めしようとすると、どの方向も白のノリ手を受け失敗します。



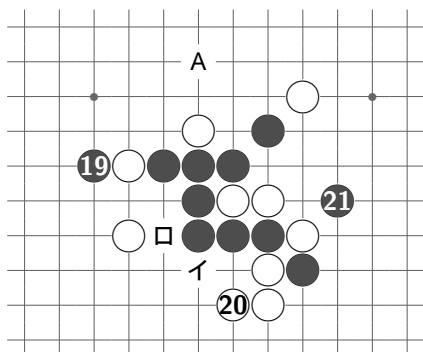
【問2】黒1が好手で、‘A 後 B’、‘C・D 後 E’ 等を見合いにしています。白 f なら黒 F、白 F なら黒 G・D とします。



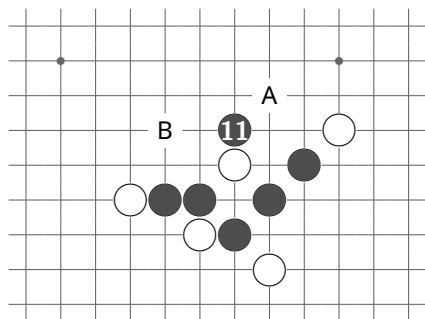
8.3 節 (連結の手筋) 問題の解答



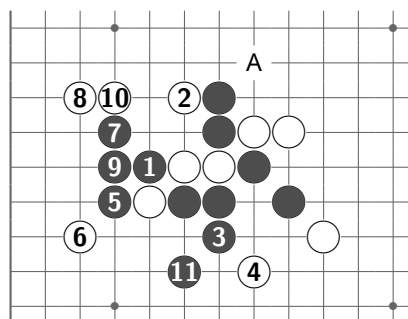
【問 1】黒 1 が好手で、剣先を叩く手筋 (8.13 節参照) でもあります。合体した上下の勢力は強く、黒の勝勢となります。



【問 2】黒 19 が ‘(イロ)’ と ‘A の両ミセ’ の見合いかつ連結の手筋の好手です。白 20 の三ヒキが強防ですが、黒 21 と右部の勢力を利用して先手を取り、左部で勝ちます。

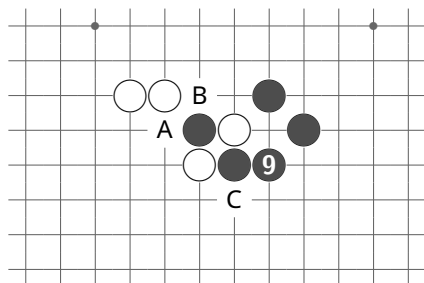


【問 3】黒 11 と打つと黒石全体が 1 つの勢力としてまとまります。白 A が強防ですが、追詰めを敢行するよりは、桂馬の網を破る黒 B の点に呼手を打って勝勢とするのが良いでしょう。

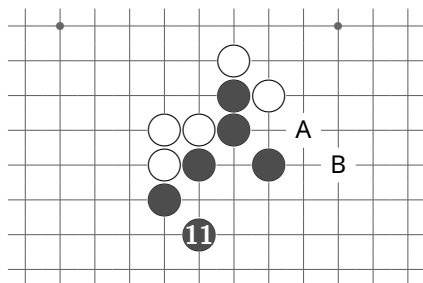


【問 4】黒 1 によって全体の黒が連結されました。白のどの防ぎにも追詰めになるようです。白は 2, 7, A 等が強防ですが、図は 2 に対する追詰めで、途中まで示してあります。

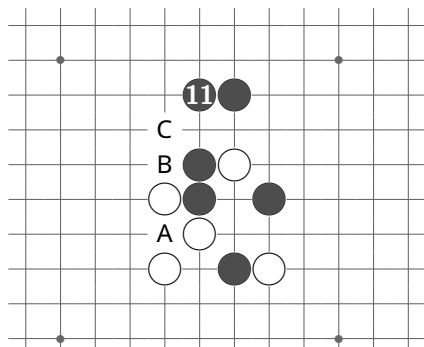
8.4 節 (牽制の手筋) 問題の解答



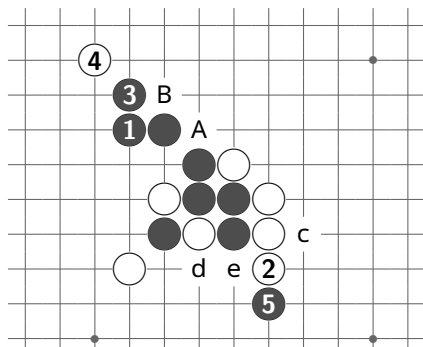
【問 1】黒 9 によって A からの攻めを牽制し、B からの攻めを無効にし、勢力を蓄え優勢を築きました。白 C と三での防ぎには、黒 A と止めておいてなお十分な勢力を持っています。



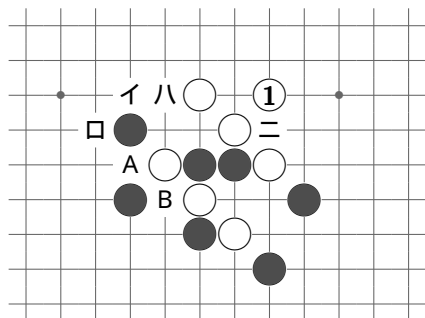
【問 2】黒 11 が白の攻めを牽制しつつ好形を作っています。白 A にも黒 B がフクミ手になっています。



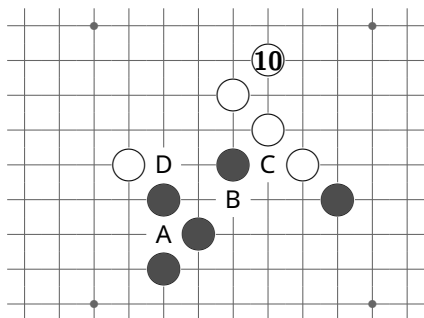
【問 3】黒 11 と上部に広く進出します。白 A の攻めには黒 B がミセ手になります。白 B・黒 C が予想されますが、黒の打ちやすい局面です (次に白 A からの攻めは C に黒石があるため成立しません)。



【問 4】黒 1 とトビ三を作り、白 2 には 3 と四ノビ後に 5 と止めておいて十分です。白 A には黒 B のミセ手から、白 c, d または e には黒 A の三から追詰めがあります。白 2 で他は黒に追詰めがあります。

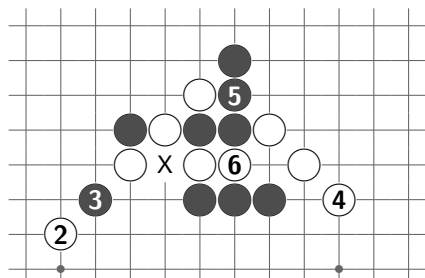


【問 5】白 1 が好手です。黒 A には白イがフクミ手になり、それを黒 B と三で防いでも白ロがミセ手になります。白にはハや二からの攻めが残っており、白勝勢です。

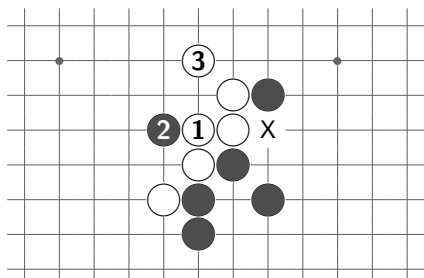


【問 6】白 10 が、黒の A や B からの攻めを牽制し、広い空間の中に自身の勢力を作る好手です。黒は好形を犠牲にして C・D と先手で消しにくるでしょうが、白優勢は変わりません。

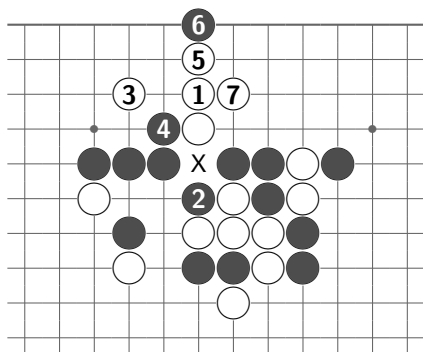
8.5 節 (禁手筋利用の手筋) 問題の解答



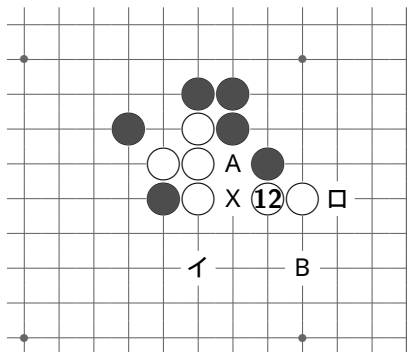
【問 1】白は 2・4 と長連筋の夏止めを利用して三を防ぐと同時に、黒の四三をノリ手で防ぎます。5・6 となると X 点が三々禁で、逆転白勝ちとなります。



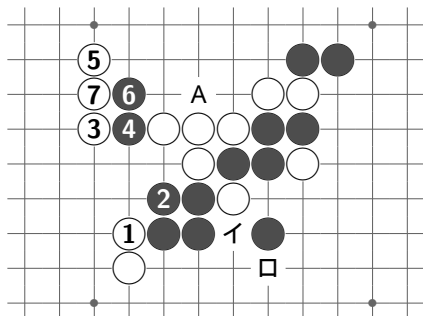
【問 2】X 点での三々禁を狙って白 1 とします。黒 2 の防ぎが最善ですが、更に白 3 と禁手を狙いつつ好形を作って勝勢です。白 1 も 3 も追い手ではありませんが、黒に対抗手段はありません。



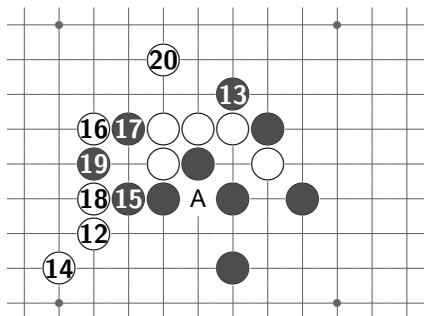
【問3】白は1, 3, 5としつこくX点長連禁を狙うネライ手で勢力を補強し、白7で三々勝ちです。黒は逆らうことができません。



【問4】白12と(イ口)でX点三々禁を狙うと同時に好形に組んで白必勝です。以下、黒Xなら白A、黒イなら白X・B等と、三々禁や白の三々勝ちがあって容易な白勝ちとなります。

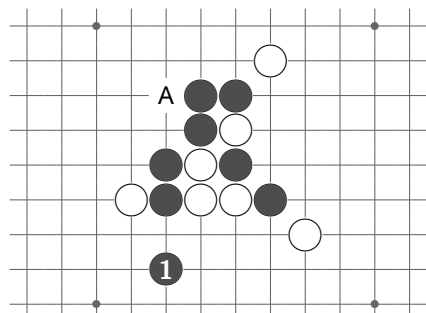


【問5】白1の四ノビで三は止まりませんが、(イ口)が残っています。この四三の筋を白7までで四々の筋にして四追いを防ぎます。こうして先手を取れば、Aからの白勝ちとなります。

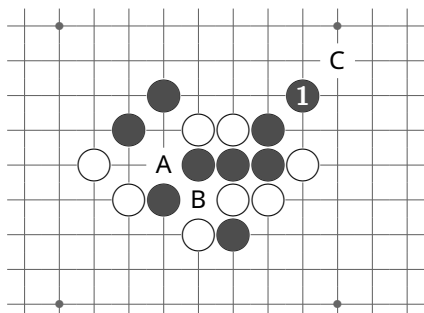


【問6】白12のトビ三が好手で、途中まで示しています。フクミ手となるように黒13と止められた場合に、白14と長連筋にできるのが12とトンだ白の自慢です。黒13でA・15と四ノビしてきても、白18がミセ手で攻めを続けられます。

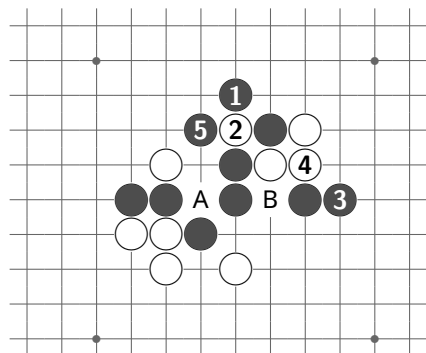
8.6 節 (禁手筋逆用の手筋) 問題の解答



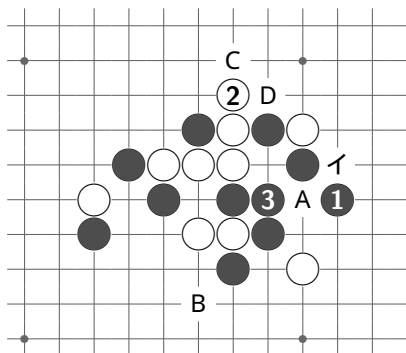
【問 1】黒 1 にトビシを作ります。白がどこに止めても (止めなくても黒 1 の瞬間に) A 点の四三々は解除され、立派な四三に変身します。



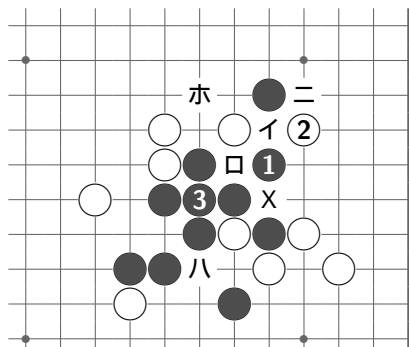
【問 2】黒 1 後 A の四三勝ちです。黒の三を C に止めた場合も、A としての時に B は四々なので A は四三々でなく四三です。



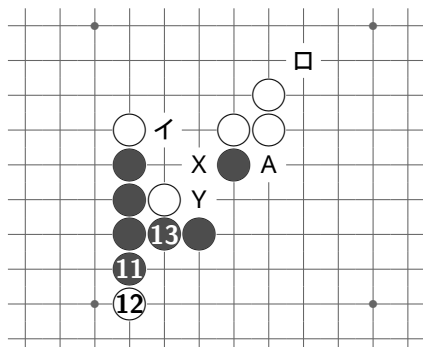
【問 3】黒 5 後、A または B の四三勝ち。白 2, 4 で他も同じ。黒 3 は横が長連筋なので三々禁ではありません。長連筋中の A 点と B 点を使って四三を作ろうという実戦ではなかなか現れない形です。先に A や B で四を作ると、勝てなくなります。



【問 4】黒 3 後 A の四三勝ち。白が C の四ノビ後に D と止めても、(A イ) のノリ切り勝ち。黒 1 と打つことで 3 の点が三々でなく打てるようになります。初手で A として (3 1) を狙うのは、白 B と止められます。黒 3 で A として 3 の点での四三を狙うのは、白 C の四ノビ後にイと止められます。

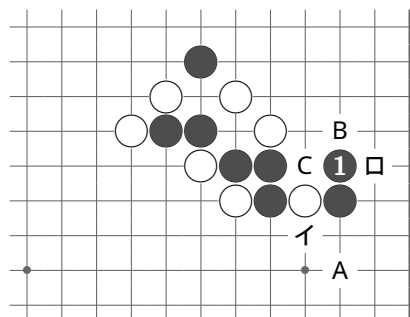


【問 5】黒 3 後、(イロハ) または (イロニホ) で四三勝ち。X 点が四々の禁手のため、黒 3 は横が三でなく縦の三だけです。

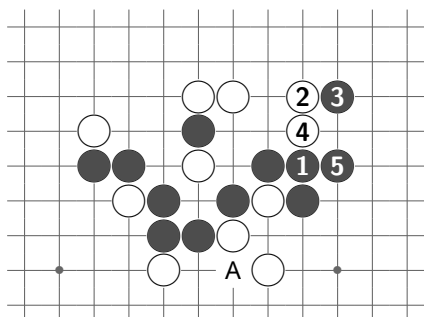


【問 6】黒 X と三をヒイても白 A で白勝ちです。黒 11・13 とすれば、白 (イロ) としても Y 点が四々になるため X 点は三々となりません。白は 13 の三を止めにいかねばなりません、黒には追詰めが残っています。

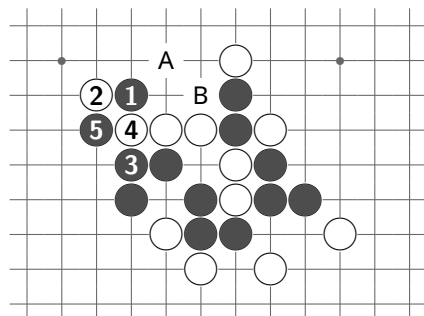
8.7 節 (四・三再利用のミセ手の手筋) 問題の解答



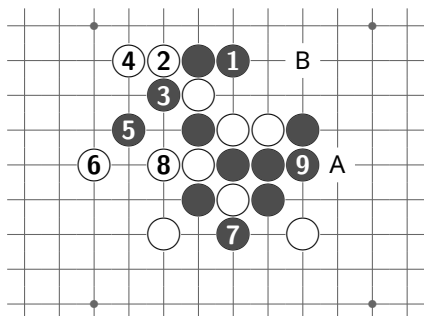
【問 1】黒 1 は A のミセ手でもあり (イ口) のフクミ手でもある好手です。白は A またはイと防ぎますが、B の三ヒキができて C の四三勝ちです。



【問 2】黒 5 後 A の四三勝ち。黒 1 のミセ手に白 2 と三で防いできて、黒 3 と剣先をこちらの方に再利用して先手を取れます。

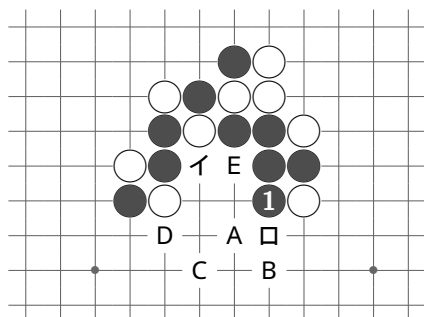


【問 3】黒 5 後 A の四三勝ち。黒 1 は 4 と B の両ミセ手になっていて白 2 の防ぎは絶対です。両ミセの時の 2 つの四三の筋を別の方法で使って勝っています。

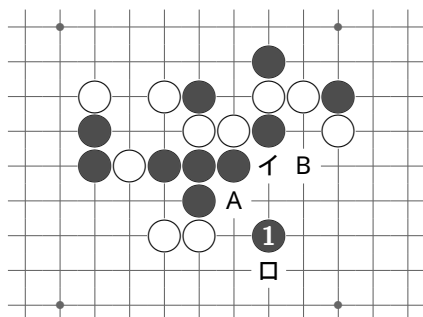


【問 4】黒 9 後 A の四三勝ち。2 で他は、四が残っていれば図と同じで、三が残っていれば B・9 として A で四三勝ち。ミセ手で使った四と三の一方を再利用しています。

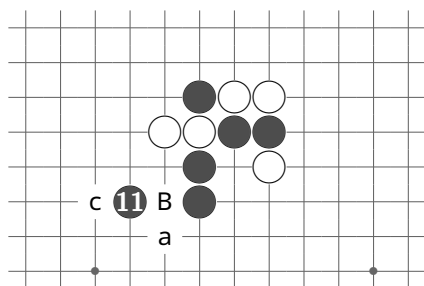
8.8 節 (スカシ止めの手筋) 問題の解答



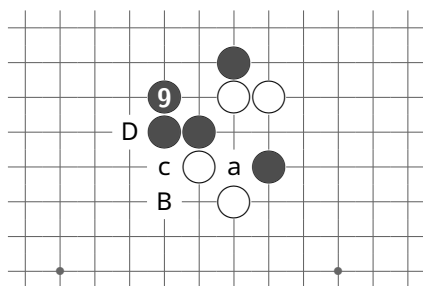
【問 1】黒 1 が白の連をスカシて止めつつ (イ口) をフクム好手です。下部に勢力を作っており、‘A 後 B’ や ‘C・D 後 E’ も見合いにしており、白は防ぎきれません。



【問 2】黒 1 が白の連をスカシて止めつつ (イ口) をフクム好手です。この一手によって他の攻め筋も勝ち筋へと昇格しています。例えば、白口の防ぎなら A から始めて左上部で B と結び付けます。

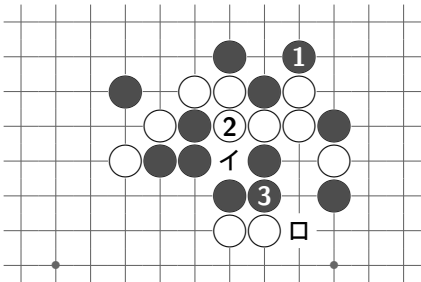


【問 3】黒 11 で主導権を保って攻めを続行できます。白 12 が a なら、黒 B・白 c 後に好手があります (8.14 節 問 1 参照)。

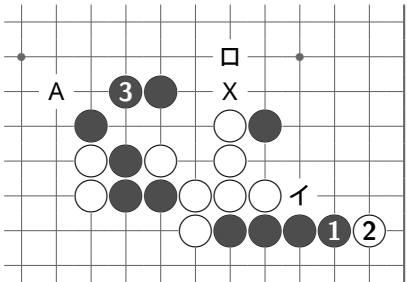


【問 4】黒 9 とスカシ止めしつつ好形に組みます。8.4 節の牽制の手筋にもなっています。白 10 が a なら、黒 B・白 c・黒 D (好手!) とします。

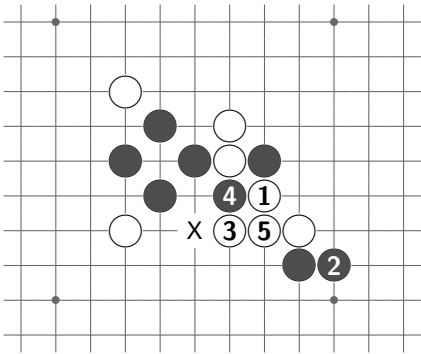
8.9 節 (事前工作の手筋) 問題の解答



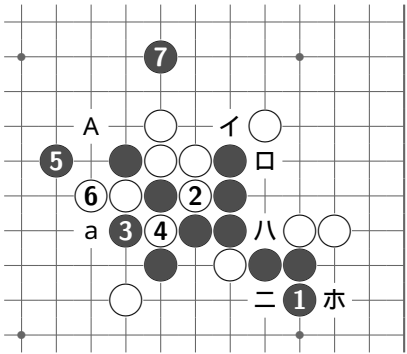
【問 1】黒 1 の三で予め白の連の上を押さえておけば、3 後 (イ口) と白のノリ手をノリ押さえて勝つことができます。



【問 2】黒 3 後 A の四三勝ち。すぐの黒 3 は、白 (イ口) の四追いで X 点三々禁です。白に 2 と打たせておけば安心です。

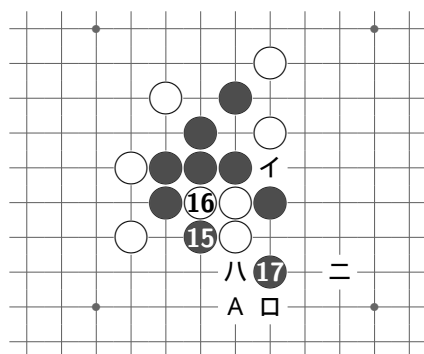


【問 3】白 5 にて X 点三々禁。黒に 2 の点に打たせておけば、白 3 には黒 4 とせざるを得ません。黒 2 が反対でも、四ノビすれば同じです。

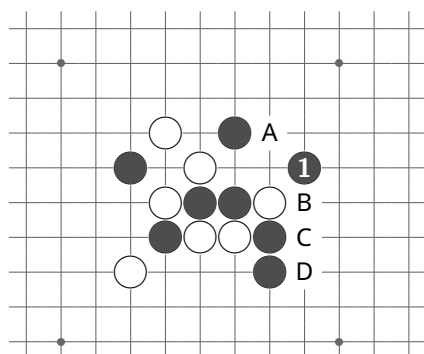


【問 4】7 後 A または (イ口) の四三勝ち。黒 1 とヒイておけば、黒 3 に白 a だと (口ハ二ホ) が残ります。

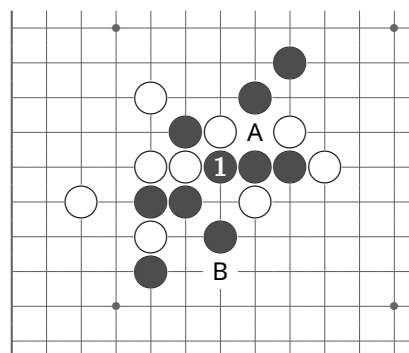
8.10 節 (次にフクミ手を見る手筋) 問題の解答



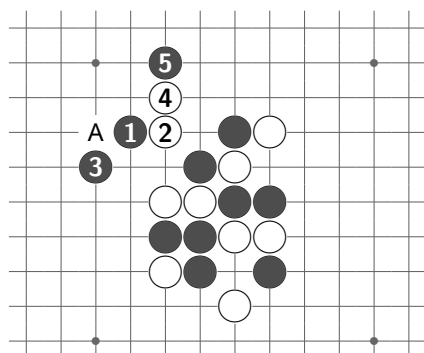
【問 1】15 は 17 の手を (イロハニ) のフクミ手にするための準備です。17 が打てれば、次に左右の勢力を連結できる A 等からの追い手による攻めが可能になります。



【問 2】黒 1 が好手で、次に無条件に打てれば必勝とも言える A のフクミ手を予定しています。白は防ぎにいかざるを得ませんが、黒は防ぎに応じて B, C あるいは D として優勢にできます。

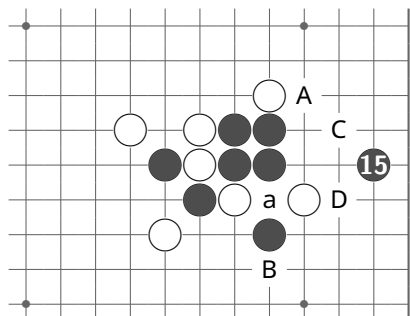


【問 3】黒 1 は次に A あるいは B にフクミ手を打つ狙いのある好手です。上下のいずれにも勝ちのある見合いの手筋になっており、白は両方を防げません。

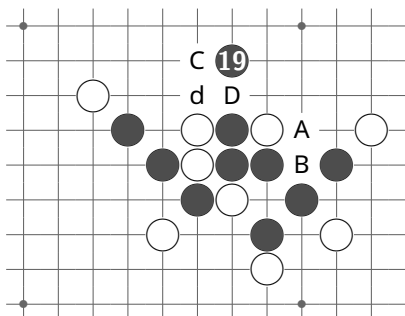


【問 4】黒は 1, 2 そして A の手が、次にフクミ手から始まる追詰めを見ている強呼手です。攻めの手としてはそのどれかが候補ですが、図の 1 が最も良さそうです。図は 1 つの予想進行図です。

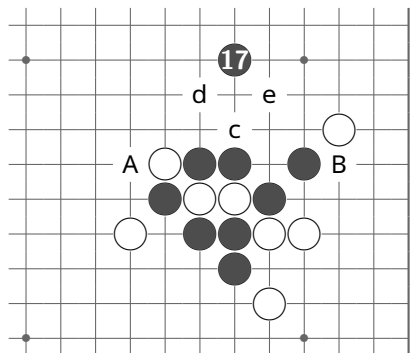
8.11 節 (広く飛び出る手筋) 問題の解答



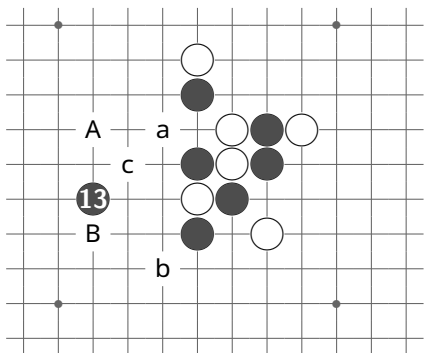
【問 1】黒 15 が A と B の剣先を結び付け、新しい剣先も作る好手です。白のどの防ぎにも追詰めがあります (白 a なら黒 A・C・D と攻めます)。



【問 2】黒 19 が広く飛び出すと同時に ‘A 後 B’ と C の両ミセを狙う見合いの手筋でもある好手で、白に防ぎはありません。初手で D も似た狙いですが、白 d と防がれます。

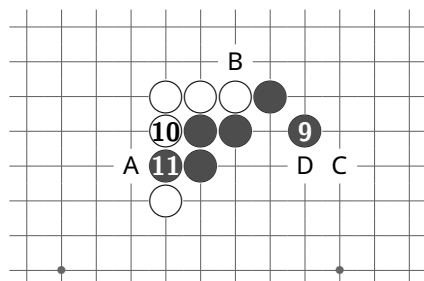


【問 3】黒 17 が A と B の剣先の力を結び付け (連結の手筋)、白 c や e なら黒 d、白 d なら黒 e として、上部で展開を図り勝ちに導こうとする好手です。

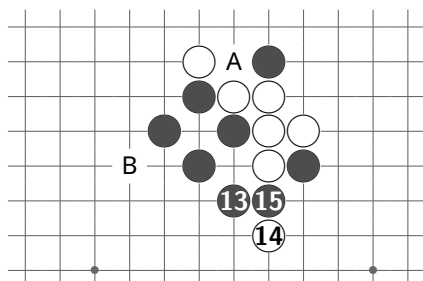


【問 4】黒 13 が下部の剣先と上部の黒石を結びつけ、白 a や b なら黒 A、白 c なら黒 B の要領で、左部に勢力を拡大する好手です。13 で c もありそうですが、白 a が強防で随分面倒となります。

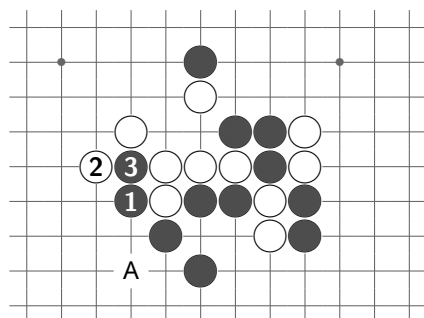
8.12 節 (後の先の手筋) 問題の解答



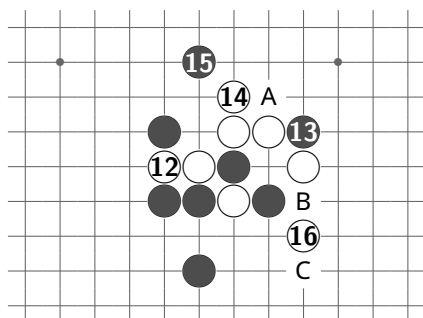
【問 1】黒 9 と三をヒキ、白 10 とノラせて中に止めておくのが落ち着いた手です。白 A からの攻めは黒 B とノッています。白 10 で中止めは黒 C・D と進める勝ちがあります。



【問 2】黒 13・15 と白の連を止め剣先も使わせて、じっと勢力を蓄えるのが良いようです。白の攻めには素直に応じます。白の連を先手で止めようとする黒 A は、白 B で黒不満です。

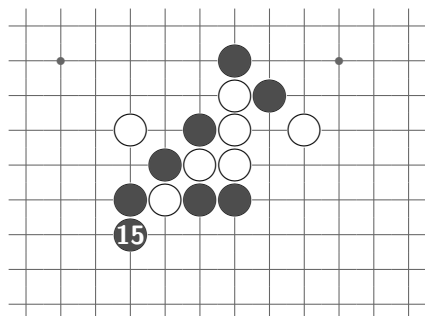


【問 3】白の追詰めを消しつつじっと黒 3 までと我慢するのが賢明で、これで下部に黒の追詰めが残っていて黒優勢となります。白 2 が反対なら、黒 A と組みます。

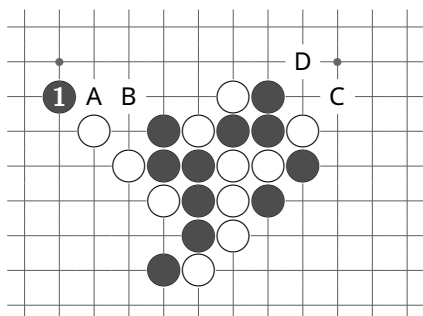


【問 4】黒の唯一の楽しみ of 三ヒキを邪魔し、白 13 の三ヒキを可能とする白 12 が、後の先の好手です。黒 13 には白 14・16 と有利に攻めに転じ、黒の手に応じて次には A, B, C 等の好点に打つことになります。

8.13 節 (剣先を叩く手筋) 問題の解答

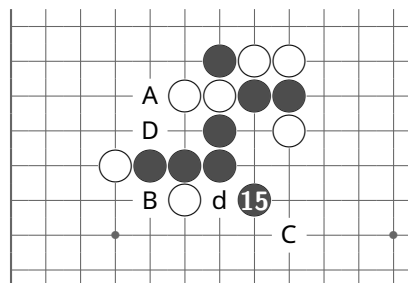


【問 1】黒 15 が剣先を叩くと同時に好形を作る好手で、直前の白石は役立たないまま黒有利に下部での戦いが進みそうです。

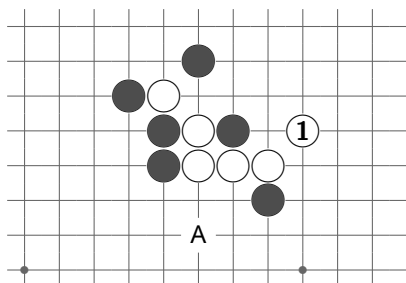


【問 2】白に 1 の四ノビ後に A か B に組まれると防ぎづらい形となります。その前に黒 1 と叩いておくのが落ち着いた好手です。右上部の黒 C や白 D はいずれも強呼手ですが、先着したから有利というわけではなさそうです。

8.14 節 (控え手の手筋) 問題の解答



【問 1】黒 15 が次に 'A 後 B' の明白な追詰めを見つつ、下部への発展を保証する好手です。白のどの防ぎにも追詰めがあります (白 B なら、黒 C の三ヒキ後に D か d とします)。



【問 2】白 1 が次に A の三々を狙う控え手の好手で、これで白は優勢に攻め続けることができます。

9 連珠の格言

世にある格言は、我々に多くの教えや戒めを伝えてくれます。深い経験を踏まえて作られているので、そこから得られる知恵や教訓は貴重なものです。また、要点を簡潔に表現しているので、学び理解し記憶して現実への応用が容易になっています。

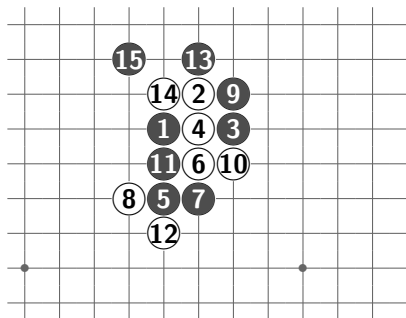
連珠にも多くの格言があり、対局中に次に指すべき着手を決めるのに重要なヒントを与えてくれます。格言が最善の手を導くとは限りませんが、考慮すべき手の中に格言が示唆する手を含めることで、好機を逃さず罠に陥らないことになるでしょう。

本章ではいくつかの格言を紹介し、後半のいくつかを除き、その実行によって好手となる例を示します。既に手筋という形で多くの例を見てきており、そこと重複することが多々ありますが、重要な考え方は複数の観点から何度も学ぶことでより深く理解できるようになるものです。

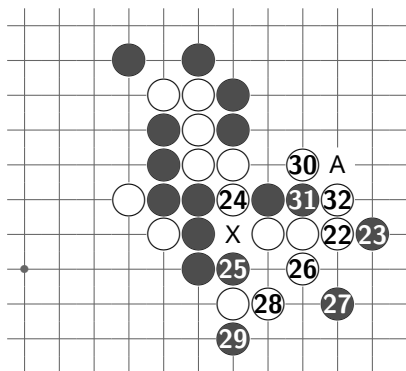
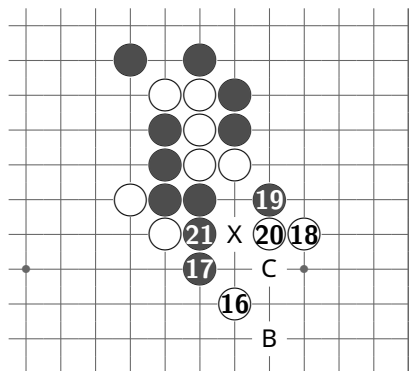
9.1 白を持ったら禁手をネラエ

この格言をテーマとする例はこれまでに何度も見てきました。1手遅れて打つ後手の白の大きな頼りは黒の禁手です。禁手を打たせる直接的な狙いだけでなく、禁手筋を巧みに利用しての攻めや防ぎがないか、白は虎視眈眈と眼を光らせて対局しましょう。

関連格言に『禁手を知らずに連珠を打つな』があります。

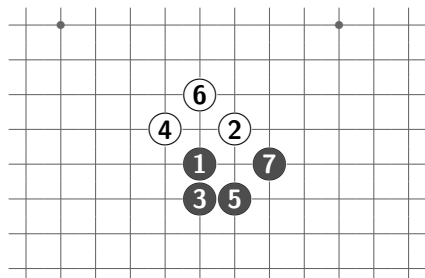


【例：白先】黒 15 は反対止めでなければいけません。白 16 から追詰めがあるとは思えない形ですが、格言をしっかり実行する見事な打回しで勝ちが出てきます。

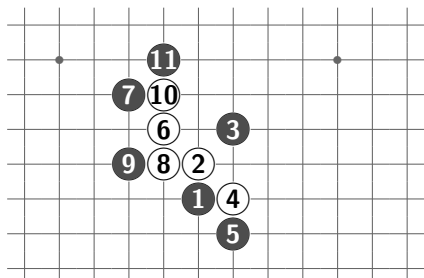


【例：解答（上左図）】白は16・18とトンで三々禁の点Xを作り、20と禁手狙いの第一手を打ちます。黒21は止むを得ません。17でBは白Cです。

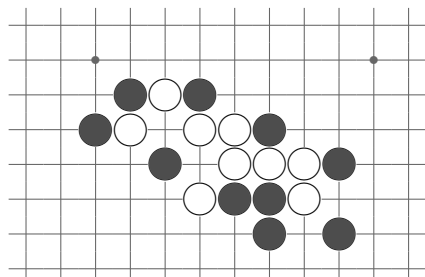
【つづき (上右図)】白は 22・24 としつこく X 点の三々禁を狙って勢力を拡大し攻めます。黒の 23・25 も止むを得ません。最後は A の四三勝ちです。



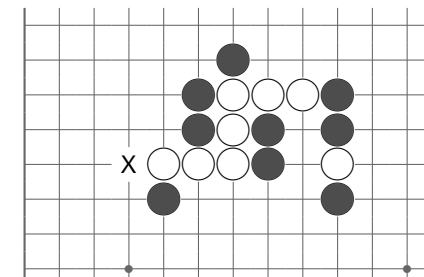
【問 1：白先】白 6 で白有利の筈ですが、黒 7 と「好形」に構えてきました。



【問 2：白先】白には追詰めがあるのですが、白 12 はどこでしょうか。



【問3：白先】三々禁を狙いますが、禁点の場所の見当がつけば手順も見えてきます。

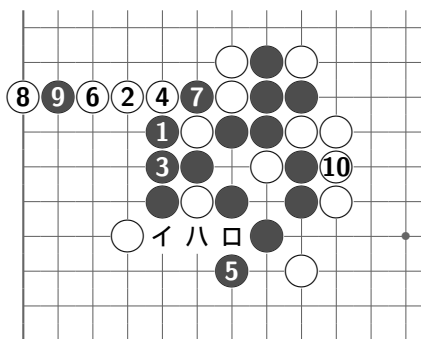
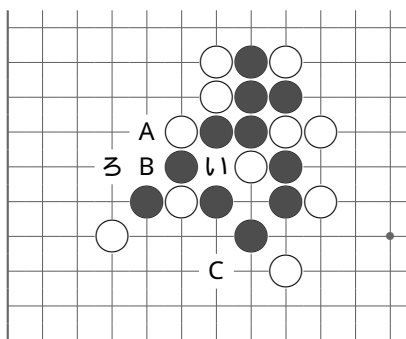


【問4：白先】X点での三々禁も視野に入れての初手が好手で、最後は三々禁か四々禁になります。

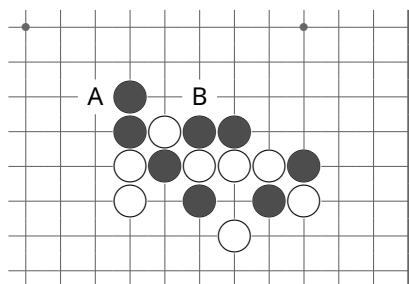
9.2 四ノビは勝ちを消す / 四三の芽を摘むバカはなし

4.5 節で検討したように、四ノビをしないのが基本です。四ノビ可能な点を自ら減らすとともに相手の石を増やしており、四三の芽を自ら摘み取っていることも多いからです。ただし、相手から先着される手が厳しい場合等では、四ノビをしておく必要があります。四ノビの有無が勝敗を決する例は多くありますが、四ノビをしない方から考えるのが上達のコツです。

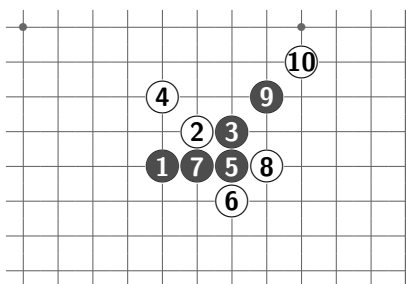
【例：黒先（下左図）】すぐに黒 C の三ヒキでは勝てませんが、A・B または B としてから C であれば（いろ）の四追いが可能です。しかし A の四ノビをするとも勝ちを消してしまうのですが、その理由を考えて下さい。



【例：解答（上右図）】黒 1 の四ノビをして 3 だと白 2・4 と止められ、5 の時に 6・8 と四ノビされて長連筋で防がれてしまいます。四ノビによって増えた相手の石が防ぎに役立ってしまった例です。なお、（イロハ）はノラれています。



【問 1：黒先】黒は攻めを続けようとしています。A・B とすべきか、単に B とすべきか、どちらでしょうか。

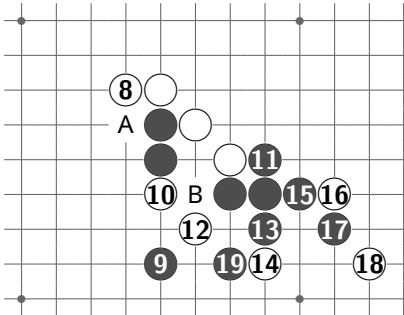
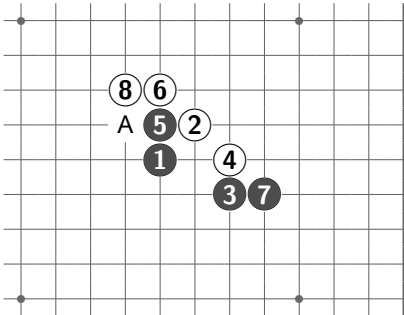


【問 2：黒先】黒は剣先をうまく利用して勝つことができます。四ノビはすべきでしょうか。

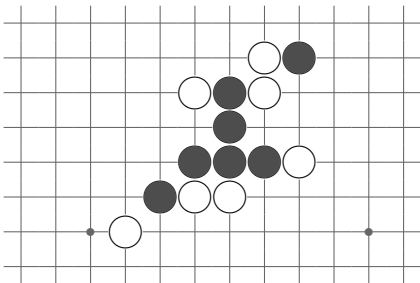
9.3 ミセ手は勝ちを生む

4.3 節や 8.7 節で検討したことと同テーマの格言です。順にヒイていくと勝てない場合でも、相手の石の増加を抑えたり四や三の再利用を可能とするミセ手を使えば勝てることは多くあり、ミセ手は強力な攻めの手段です。順にヒイていって勝てる場合でも、手数を省略できることから、素早くかつ誤りなく読むことを容易にする便利な手段です。

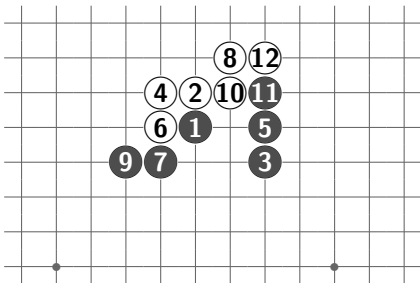
【例：黒先（下左図）】白 8 は失着で、黒の追詰めを消していません。白 8 をこの方向に打つのであれば A です（その理由も考えて下さい）。



【例：解答（上右図）】黒 19 まで示してあり、以下は容易です。黒 9 のミセ手が好手で、10 が B なら 12 と三をヒキます。白石の増加を抑え、四か三の一方を再利用して勝ちを導いています。8 の石が A にあると、黒 13 と打てないことに注意して下さい。



【問 1：黒先】2 つある眠三を活用できるように好手を打ちます。

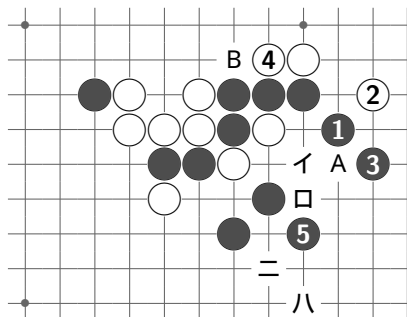
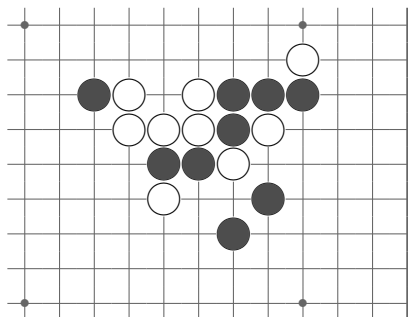


【問 2：黒先】白の強い勢力が上部にありますが、黒勝ちにできます。

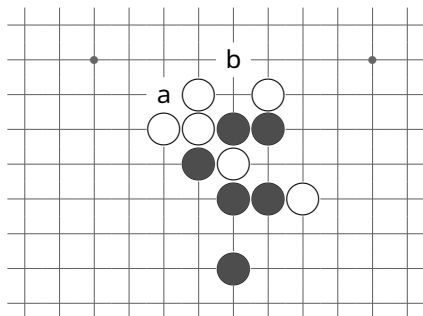
9.4 手のない所にフクミの一発

フクミ手は強力な攻め手段です。三や四を作るところがなく一見攻め手が見当たらない時でも、フクミ手を打って攻めに転ずることができる場合があります。この格言は言っています。気付きにくい所にフクミ手が潜んでいるかもしれません。特に中・終盤では、注意深く局面を見て四追いが続きそうになる筋を探し、勝ちに至るかどうかを調べるようにしましょう。

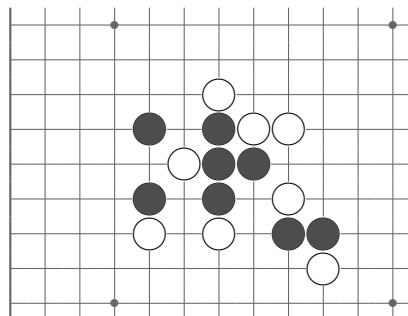
【例：黒先（下左図）】好手らしい手がいくつか見えますが、真の好手を打てば数手先で必勝形にできます。



【例：解答（上右図）】黒 1・3 と三ヒキ後の 5 が、（イロハニ）を見る絶好形のフクミ手です。このように相手の石の少ない空間で斜めに結び付くフクミ手が打てれば、多くの場合勝ちになります。白 2 でイは、黒 A とミせて B からの勝ちを狙います。初手でイは白 1 と止められます。初手で B のフクミ手には、白に逆転の好手があります（考えてみて下さい）。

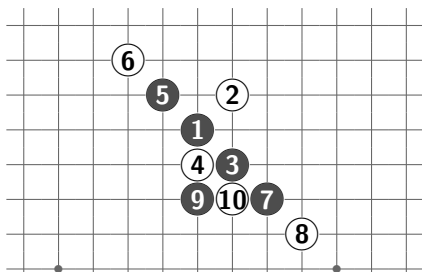


【問 1：黒先】白には a や b 等があり、呼手や防ぎの手では負けそうです。

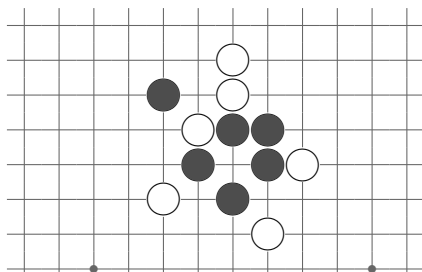


【問 2：黒先】初手の候補はいくつもありますが、勝ちになるのは 1 つです。

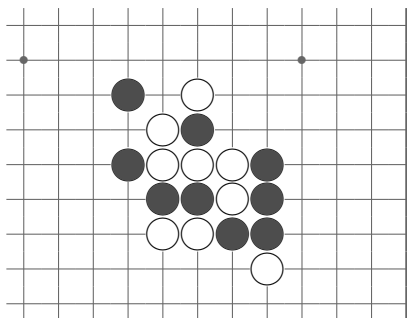
次の問は呼手を打って優勢にして下さいというものですが、ヤスム前に三をヒクべきかもしれませんが、三をヒクと勝てなくなるかもしれません。三をヒイてはいけない場合については、その理由も考えてみるとよいでしょう。



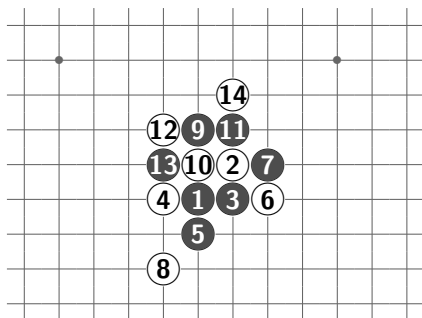
【問 1：黒先】どちらかの格言を使って好形を作して下さい。



【問 2：黒先】うまく優勢の形を作ることができます。



【問 3：黒先】追詰めはなさそうなので勢力を蓄えます。



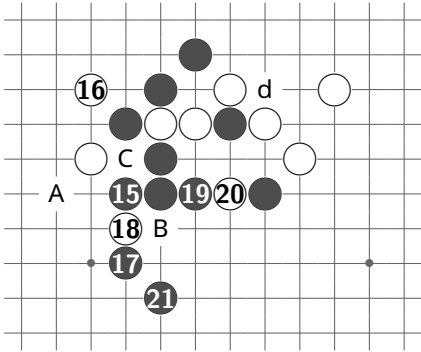
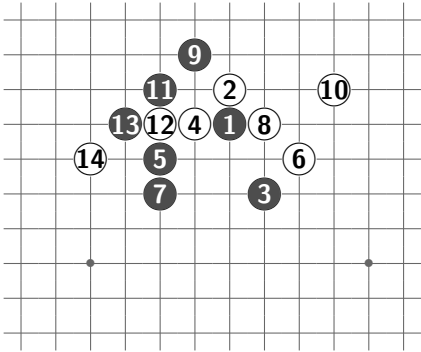
【問 4：黒先】うまく優勢の形を作して下さい。

9.6 三々は四三の卵

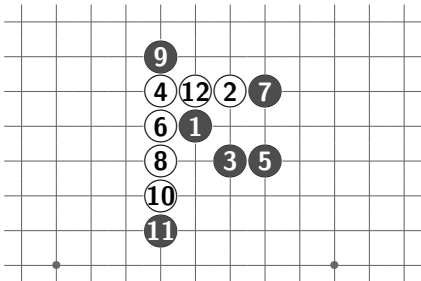
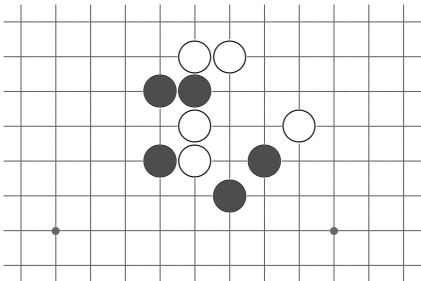
黒にとって禁手は怖いもので、特に三々禁は思わぬ所に突然出現することもあります。そんな三々となる点でも、その存在がチャンスをもたらすと思えることが少なくありません。1 つ石が加われば四三になるからです^{*41}。怖がるだけでなく、三々を積極的に利用し、四三勝ちの場所にしたり攻めの拠点にすることを考えようという格言です。

^{*41} そのため、黒に三々になる点があっても白にそれを狙う手段がない場合、その三々の焦点に白が打つことは多くあります (8.15 節中の『焦点止めの手筋』でも見ました)。

【例：黒先（下左図）】白 10 は怖い手ですが、黒は 11 から攻撃を開始し、13 で四三の卵を作ったところです。



【例：解答（上右図）】黒 21 後、A または B の四三勝ち。黒 15 が四三の卵の 19 の点を使いつつ新たに 18 の点に卵を作り、黒 17 と連続の好ミセ手です。白 16 で 19 は黒 C とヒイテ容易で、18 で d は四追いです。



【問 1：黒先】三々禁を狙われていますが、四三の卵として使いましょう。

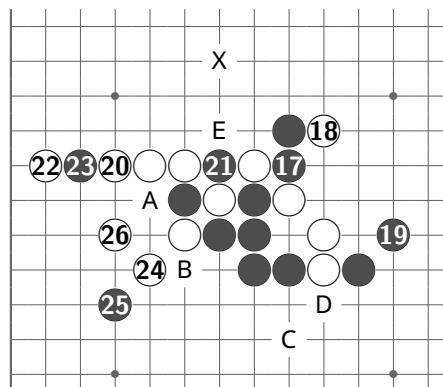
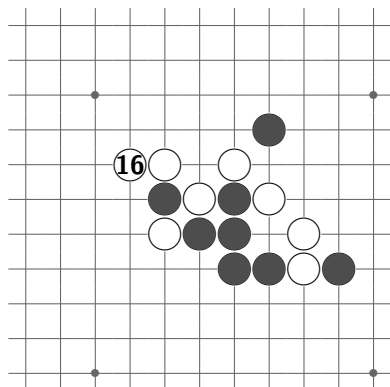
【問 2：黒先】白は黒の打ちたい所を三々にして 12 と悠然と構えました。

9.7 ノリ手を恐れよ / ノリ手を怖れるな

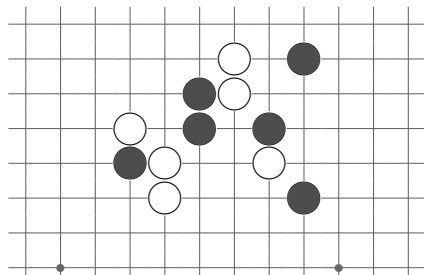
攻めている筈なのに、相手に追い手で先手を奪われそうになったり極端な場合は負けになるような状況に関する 2 つの格言です。正反対のことを言っていますが、いずれも真理でしょう。4.2 節や 6.2 節等の内容と関連します。

関連格言に『ノリ手の一発、形勢逆転』がありますが、ノリ手のために苦い経験をしたことは誰もあるものです。勝ち筋が見えてもノリ手を恐れ慎重に読まなければいけません。一方、ノリ手を怖れているだけではせっかくのチャンスを逃しかねません。しっかりした読みの下で大胆な判断も必要です。

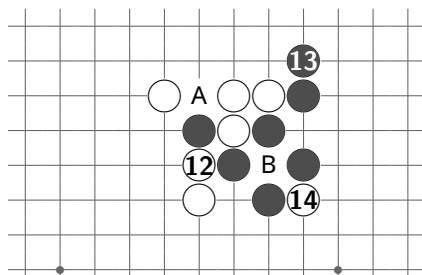
【例：黒先（下左図）】白 16 までの局面です。両者とも相手の追い手を単純に防ぎにいくと、簡単に負けになりそうです。17 から互いに勝ちを狙って最善に頑張る手順を示して下さい。フクミ手やノリ手が絡んでいて、難問です。



【例：解答（上右図）】黒 17 からは図のようにノリ手の応酬となるのが互いの最善でしょう。白の三を 17 と三で止めるのは当然です（他は白 A の両ミセ）。白 18 で B はフクミ手になっていないため、黒 C とされて黒勝ち。譜の白 18 は X 点の三々禁を見るネライ手になっています。これを単に防ぐのは白 20 や D 等からの攻めがあります。三々禁を長連筋で防ぎつつ四追いを残す黒 19 が好手です。しかし白にはこれを上回る好手順があって、3 回の四ノビ後の 26 の三で黒の四追いをノリつつ E の四三をミせて、これで白の勝ちとなります^{*42}。

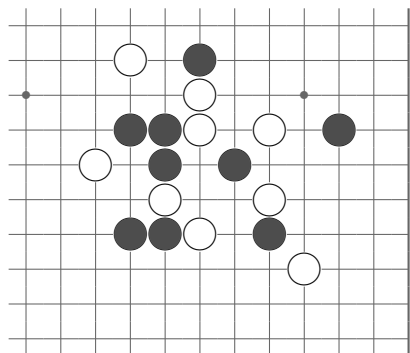


【問 1：黒先】ノリ手を怖れず、相手にノリ手を怖れさせます。考えにくそうなだけに良い練習問題でしょう。

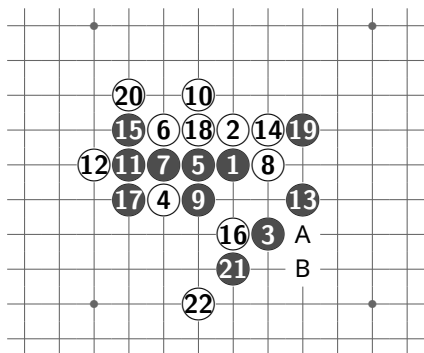


【問 2：黒先】13・14 とノリ手の応酬ですが、白のミセ手を黒は A と黙って防ぐか、B とフクミ手で反撃するのですが、どちらでしょうか。

^{*42} 追詰めとならないので白の最善手とは言えませんが、白 20 で D の三ヒキも黒の攻めが続かず、結局は白勝ちとなるでしょう。



【問 3：黒先】白には次に四三の点がありますが、問 1 と同じく、ノリ手を怖れず、相手にノリ手を怖れさせます。



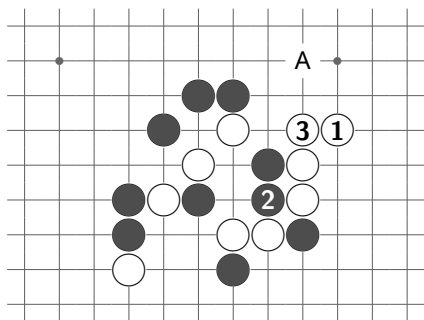
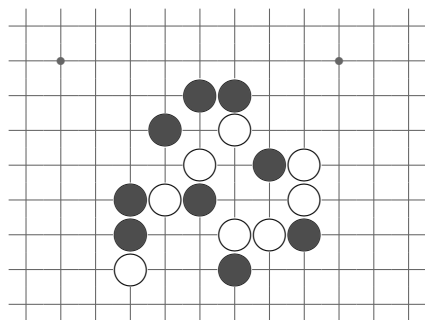
【問 4：黒先】黒 23 では A の三か B のフクミ手のいずれかを打とうと思っていますが、一方は黒勝ち、他方は白勝ちになります。

9.8 四々にノリ手なし

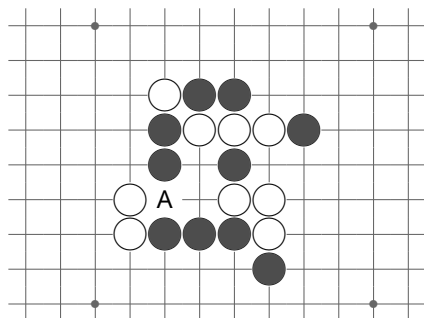
四三を打って“勝ち”と思った瞬間にノリ手で逆転、ということもあり得ます。白の場合に限られますが、四々であればノリ手は通用しません。四々を打てる時は（相手に既に四がある場合を除き）安心して四々を打つことができます。四三にする筋があるのにノリ手でうまくいかない時は、三を 1 回余分にヒク等することで四々にして勝ちにできる場合があります。

関連格言に『四々は四三の特上品』があります。

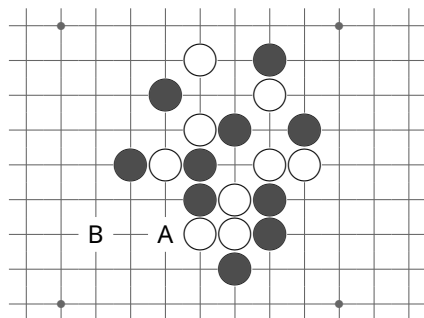
【例：白先（下左図）】三をヒイテ四追い、ではありません。



【例：解答（上右図）】白 3 後 A の四々勝ちです。黒 2 が他も同じ勝ち方です。白 1 後（A 3）はノラれていますが、もう 1 回三をヒイテ四々の形にすれば格言通りになります。



【問1：白先】白Aの四三は綺麗にノラれています。



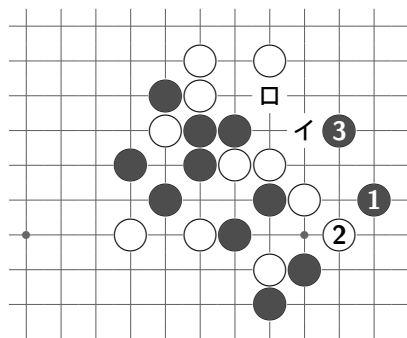
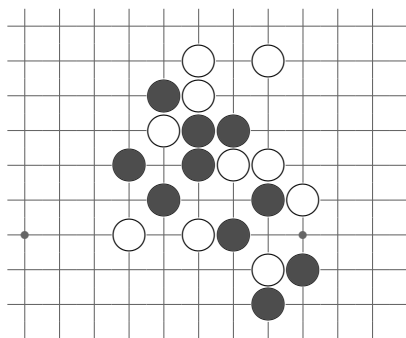
【問2：白先】Aの両ミセ手やBのトビ三が目につきますが...

9.9 トブに妙あり

トビ三や トビ四は 時に気付きにくい好手となることがあることを言っています。トビ三は中に止められると通常は増えた石を使える程度の価値だけであるため打ちづらいのですが、この格言を思い出して考えると、他の石との結び付きや外側への発展性等で増えた石の重要な価値に気付いたりして良いことがあるかもしれません。

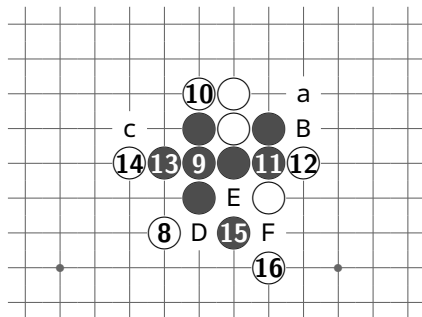
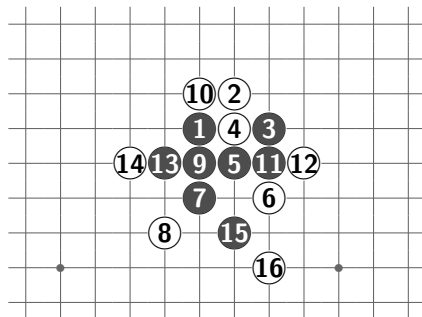
関連格言に同じ意味ですが『トビ三・トビ四も妙手なり』があります。

【例：黒先（下左図）】勝って下さい。トビ三やトビ四も含め三や四をどこに作ることができるかをまず探して下さい。



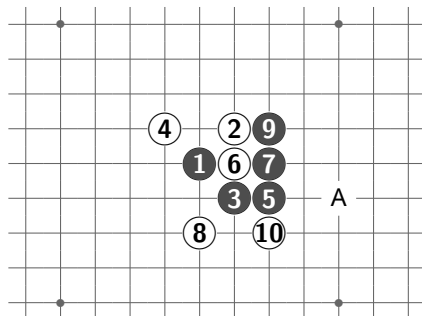
【例：解答（上右図）】黒1・3とトビ三を作り（イロ）の四三勝ち。斜めのトビ三は気付きにくいものです。初手で3やイと打つと、また3でイの両ミセを打つと勝てなくなります。

【例：(下左図)】7.2節でも見た定石手順ですが、白 8, 12, 16 で『ヒイた方へ止めよ』を実践しています。黒 11, 15 が「ノリ手があって攻めたい方向にヒケない」ための逆ビキと言える三で、「ヒイた方に止めてくれると期待できる場合」に相当し、反対止めはより容易な黒勝ちになるのを見越した三ヒキです。白 8, 12, 16 でヒイた方に止めなかった場合の黒の打ち方を確認して下さい。

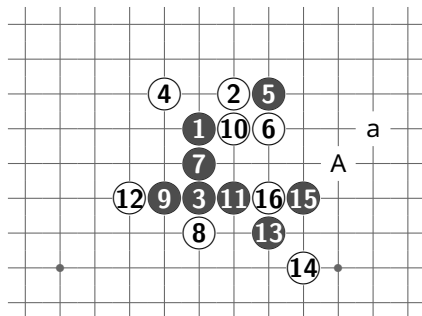


【例：解答 (上右図)】白 8 で a は、なお難しいのですが黒 13 と組みます*43。白 12 で 13 は黒 B で両フクミの黒勝ちです。白 16 で c は、黒 D・E・F とヒイていく追詰めがあります。

次の 2 つの問は、攻めたい方向に止められても勝ち筋の残る逆ビキの例です。攻めたい方向に止められるため、勝ち手順を見つけるのは難しいかもしれませんが、せめて攻め筋を見つけた上で初手を打って下さい。



【問 1：黒先】A と飛び出しての勝ちがあればそうしたいところです。



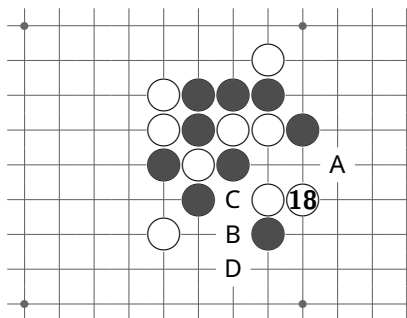
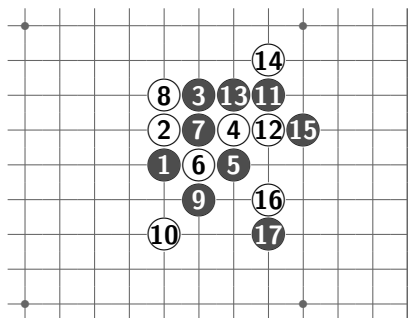
【問 2：黒先】A に打って攻め続けたいところですが、白 a と剣先ができてしまいます。

*43 白 8 を a に止める作戦であれば、白 6 は対称形ながら盤端までの距離の違いから 7 の位置に打つ方が良いでしょう。その一変化図が 9.7 節の問 2 にあります。

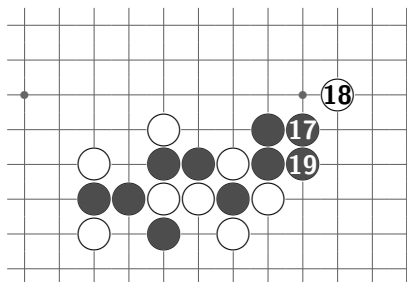
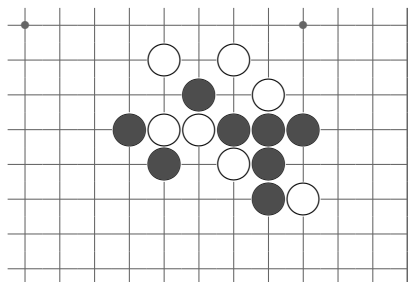
9.11 石を止めずに筋を止めよ

上級者の局譜を眺めていると、この考え方に基づくと思われる防ぎ方をしばしば見かけます。ここで言う筋とは、攻めの流れの途中に現われる三や四等の追い手となる地点や線のことです。つまり、相手の連や剣先を直接止めるのではなく攻めを途中で破綻させようとするもので、ぼんやりした防ぎのように見えて実は急所を押さえている手です。直接止めると広い空間での有力な攻撃がなお続きそうとか、反撃の拠点ができにくい等の場合に用いられます。相手の攻撃の筋を先読みして、自石との関係も見越しながら事前にその筋を消したり弱めておこうとする防ぎ方で、その形に対する知識や深い読みが必要です。

【例：白先（下左図）】白の苦しい局面ですが、できる限り頑張ってみましょう。



【例：解答（上右図）】斜めに展開する A からの攻めが怖いのですが、単に A に打つと B・C とする追詰めがあります。白の強防は図の 18 で、A や D に黒石が来た時の斜めの攻め筋を予め消しています。



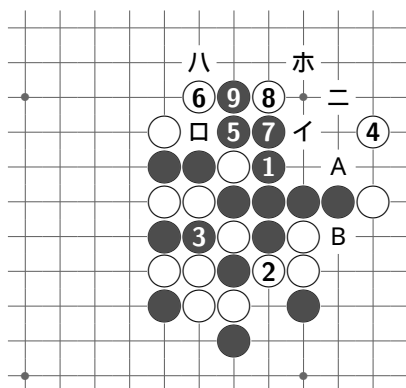
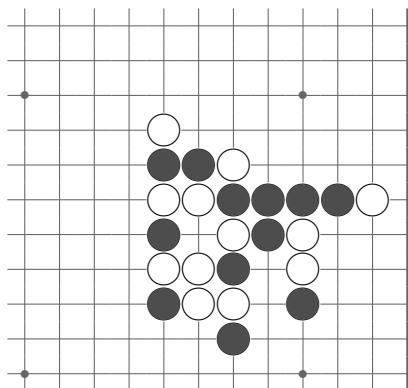
【問 1：白先】黒には四追いがあるので防ぎ手は限られていますが、どこが最善でしょうか。

【問 2：白先】黒は四つ目に組み、白の 1ヶ所の防ぎを除き追詰めのある攻めです。白はどう防ぎますか。

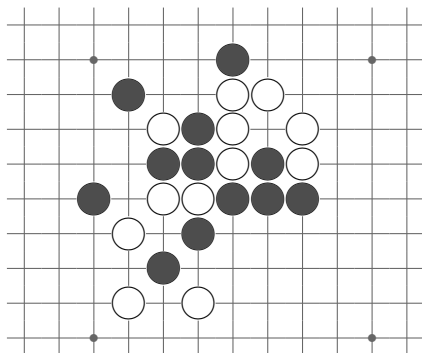
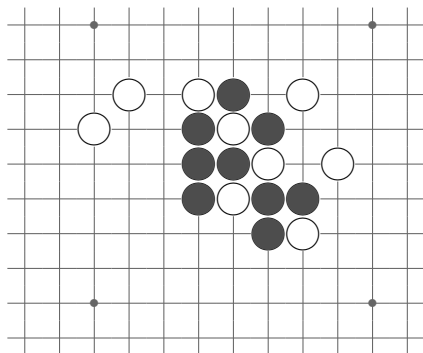
9.12 三剣あって勝てぬことなし

三剣とは、剣先が一定領域内に3つ以上あることを言い、強力な攻撃手段が揃っている状態です。三剣ある状態になった時には勝ちがある筈だと思って探してみよう、という意味と、三剣ある状態にすることが勝ちにつながる好手になりやすい、という意味があります。

【例：黒先（下左図）】黒は剣先集団を作りその威力を使って勝って下さい。



【例：解答（上右図）】9 後（イロ）の四三勝ち。初手ではノリ手での防ぎを怖れずに黒 1 と三をヒキます。白 2 で 7 だと、‘B 後 A’ なので図の 2 と防ぎますが、黒 3 として三剣が揃いました。4 で他は、（二 A）、（4 イ 7）、‘B 後 A’、‘5 後（7 イ）’または‘5 後（8 4 ニホ）’。6 反対は（7 イロ 6 八 9）。



【問 1：黒先】白はミセ手を打ちましたが、黒には三剣あります。

【問 2：黒先】剣先を作りつつ攻めて下さい。

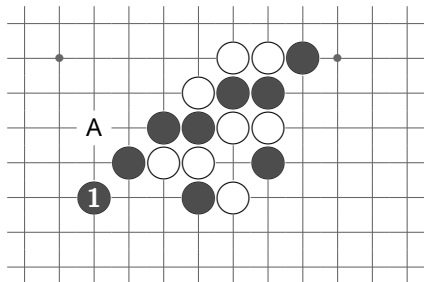
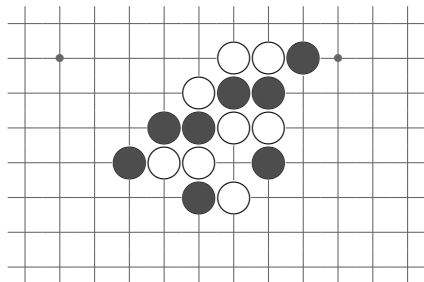
9.13 眠三連は突き伸ばせ

みんなれん

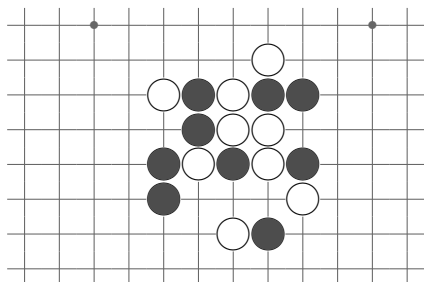
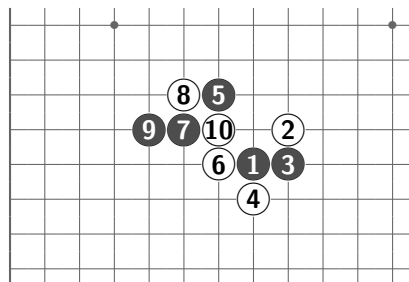
眠三連とは、一端が相手の石で止められている連続した3個の石です。この格言は、相手の石と反対側の広い空間に自分の石を追加して眠三連を作る手は好手になると言っています。膠着した局面の場合、広い空間に向けて斜めに眠三連を作る手は、局面を打開する威力のある手になります。斜めでなくともこの種の突出しは威力ある手です。それが強呼手であればなおさらです。

関連格言に、『眠三連は迷わず叩け』や『手のない時には剣先を叩け』があります。広い空間に突き出た眠三連は放っておくと防ぎようのない強力な勢力基盤になりやすいので、早めに頭を叩いておくのが良いと言っています。

【例：黒先（下左図）】黒の次の手の候補を挙げて下さい。



【例：解答（上右図）】強呼手 A と同様にあるいはそれ以上に、黒 1 の突出しは好手となります。白が強呼手を打てないこの瞬間ですので（上部が広ければ強呼手となる点はありません）、弱呼手ながら広い空間に突き出す黒 1 の手は強力なパンチ力を持っています。



【問 1：黒先】黒 11 はどこがよいでしょう。

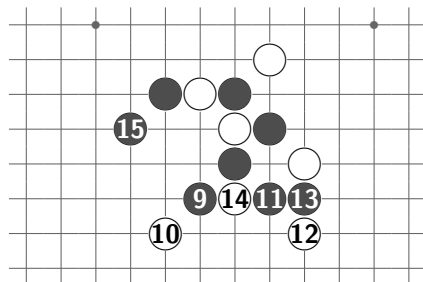
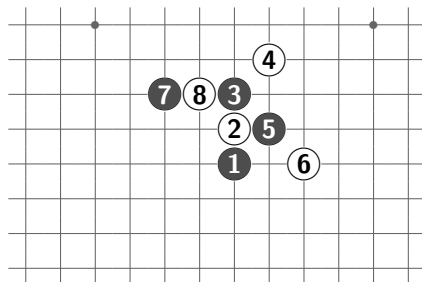
【問2：黒先】まだまだこれからのように見えますが、黒に好手があります。

9.14 その他の格言

■ 石は斜めに使え

『眠三連は突き伸ばせ』でも斜めの眠三連の突出しの迫力があつたように、石が斜めにつながっていると広い空間への発展が容易で勝ちやすくなります。

【例：黒先（下左図）】定石の手順です。黒 9 からはどう打ちますか。



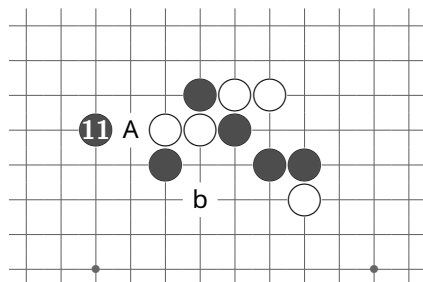
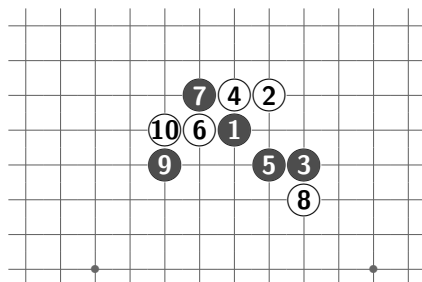
【例：解答（上右図）】黒 9・11 と斜めの筋で攻め、一旦白の三々の点を消しておき、15 と広い空間に向けて斜めに発展する呼手で勝勢にできます。白 12 で他は、黒 14 からの追詰めとなります。

■ 呼手は広く大きく打て

この格言の内容は 8.11 節で述べています。可能ならばできるだけ広い空間に向かって打つことで、新天地で勢力を發展させ勝ちに導けると言っています。

関連格言に『戦いは広い所で』があります。

【例：黒先（下左図）】難しい局面ですが、黒 11 でどこに打ちますか。

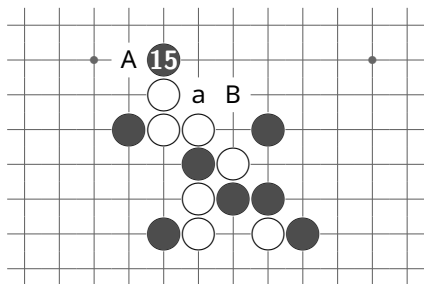
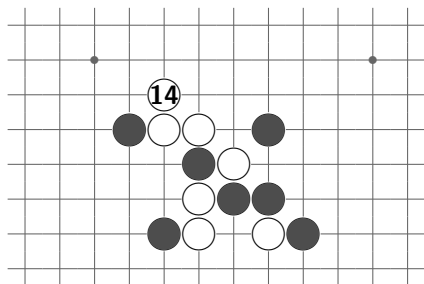


【例：解答（上右図）】黒 11 が定石とされている好手です。11 は A で良さそうに見えますが白 b の防ぎが強く、図の 11 よりは劣るようです。

■ 守りはケイマ

3.5 節にあるように、桂馬の網の形状で防がれると五連を作るのが難しくなります。桂馬の網とまではいかなくとも、防ぎの石に桂馬の関係で絡まれるとその隙間をくぐって攻め手を継続することが難しくなることがあります。

【例：黒先（下左図）】白は 14 と突き出して攻勢のようですが、黒 15 はどこが良いでしょうか。

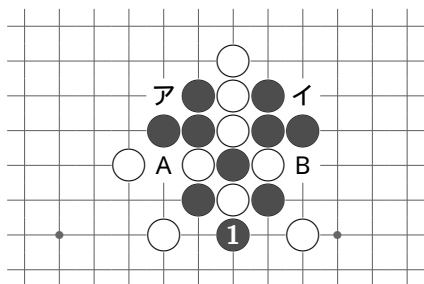
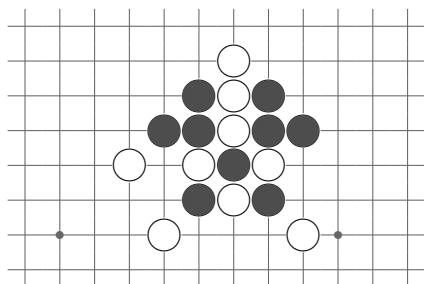


【例：解答（上右図）】黒 15 が桂馬の網を作ろうとする防ぎで、白の勢力は分断されています。白 16 で a と四つ目に組めば、再び B の桂馬があります。黒 15 で『剣先を叩け』と A に打つのはここでは失敗で、白 a と組まれて白優勢です。

■ 左右同型中央に手あり

石が増えてきた時に左右対称あるいは点对称になることは珍しいことですが、そのような場合には対称の中央に打つ手が好手になりやすいと言っています。左右両方への睨みがきくという意味で、多くは見合いの手筋に含まれます。

【例：黒先（下左図）】次の好手はどこでしょうか。



【例：解答（上右図）】黒 1 が『中央に手あり』の手で、‘A 後ア’、‘B 後イ’を見合いにして、必勝となります。

■ 攻めながら守れ、守りながら攻めろ

攻め一方の手ではなかなか攻めきれず、相手に反撃の機会を与えて攻めが頓挫することは多いものです。また、守り一方の手では相手に余裕をもって攻められて反撃の機会のないまま負けになったりします。

攻める時は相手の反撃の芽をつぶしながらあるいは牽制しながら攻めるのが良い、また守る時は反撃の足掛かりを作るように守るのが良いと言っています。

■ 攻めるは守るなり

単純に攻めるだけでなく、相手の反撃を封ずる守りの手を打つことも、結局は攻めにつながると言っています(8.12節の『後の先の手筋』と通じる考え方です)。別の解釈も可能で、守りに徹してジリ貧になるよりは、『攻撃は最大の防御なり』と考えて攻めまくるのも良いともとれます。

■ 四追いに勝てるものはなし

防ぎようのない‘必勝形’を相手が作っても、自分側に四追いでの勝ちが残っていれば逆転勝ちとなります。攻めや守りの手段としてのフクミ手の強力さを示すとともに、いくら必勝形を作っても相手に四追いがあれば負けてしまうよという戒めの言葉でもあります。

■ 一手違いで勝て / 白はフクミ手で守れ

細い筋であっても相手より1手でも早く五を作ればよいので、『肉を切らせて骨を断つ』ように、一手違いの勝ちにもちこめばよいのです。『守りながら攻めろ』の格言を実現する1つの手法として、白でなくても黒でも同じですが、四追いが残るように守るのが時に有効です。相手に四追いがなければ、相手は守るか防ぎながら攻めとなる手を打つしかなく、攻めが制約されます。

■ 四ノビ忘れは百年の大過

四ノビはほぼいつでもでき、初心者ほど無意味に四ノビをする傾向があるため、四ノビは原則としてしない方が良いと繰り返し言われます(4.5節や9.2節参照)。しかし、四ノビをしなかったために勝ちを逃したとか負けになったという経験は誰もが 있습니다。四ノビをすべきか否かの判断は難しく、勝敗を分けるほど重要な時もあるものです。

■ 一手の威力は岩をも砕く

たった 1 個の石を置くだけの一手でも、混沌とした局面を明瞭な勝ち形に導いてくれることがあることを言っています。妙手とか好手と呼ばれる手がこれに相当するでしょう。実戦ではそのような手がどこに隠れているのか分かりませんので、そのような手を常に探し求めて次の手を注意深く検討すべきとも解釈できる格言です。

■ 敵の急所は我が急所

勝敗を競いあう戦いの多くで成立する格言で、連珠でも成立します。相手が打ちたいであろう絶好の点に先着することで、相手が攻めや守りの拠点を築くことを妨害し、自分側に有利に展開できるようになるものです。逆に、自分が先に打っておくべき要所の点は相手にとっても重要な点になるだろうとも教えています。

■ 盤は丸く打て

盤の中央 (天元) から徐々に周囲に戦いが広がっていきますが、中央付近に密集するよりは広い空間に向かって戦いの場を求めた方が勝ちやすいものです (8.11 節参照)。15 路の狭い盤なので、すぐに盤端に近付きます。そこで外側の四方の空間をうまく利用しなさい、と言っています。

■ 定石は覚えてから忘れて打て

自由打ち (10.2 節参照) では“先手必勝^{*44}”の手順が多く研究され、先手必勝定石として定着しています。しかし、実戦では開局規定に従って打ち進められるためそのような先手必勝局面が出現することはほとんどありません。先手必勝定石は覚えるものではなく (膨大でありとても覚えきれません)、そこに出現する種々の手筋や好手順を学び取り応用するものであると言っています。

■ 様子はヒイて見よ

攻め方に迷った時や読み切ることが難しい局面では、三 (特に達三) をヒイて相手の止め方を見て改めて考えるのもいいじゃないの、と言っています。達三

^{*44} “先手必勝”や“必勝”とは、相手がどのように打ってきても一方が最善の手で応じれば勝ちになることを言います。‘どんな手を打っても必ず勝つ’という意味ではありません。

であれば一方に剣先が残りますので大きな損はしないでしょ、と楽観的に考えています。難解な局面で持ち時間が切迫している時には有効な考え方でしょう。

9.15 [コラム] 格言の一覧

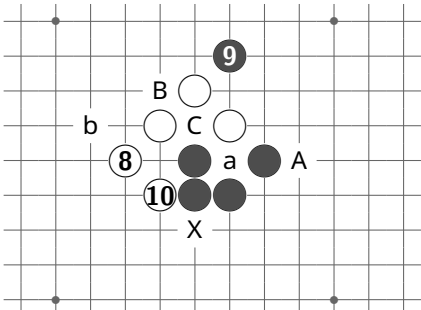
本章で紹介した格言・関連格言の一覧を五十音順で示します。これらを見てその意味するところを思い出して下さい。

- 石は斜めに使え
- 石を止めずに筋を止めよ
- 一手違いで勝て
- 一手の威力は岩をも砕く
- 一本ヒイて呼手を打つ
- 逆ビキに妙あり
- 禁手を知らずに連珠を打つな
- 呼手は広く大きく打て
- 左右同型中央に手あり
- 三剣あって勝てぬことなし
- 三々は四三の卵
- 四追いに勝てるものはなし
- 四三の芽を摘むバカはなし
- 四々にノリ手なし
- 四々は四三の特上品
- 四ノビは勝ちを消す
- 四ノビ忘れは百年の大過
- 定石は覚えてから忘れて打て
- 白はフクミ手で守れ
- 白を持ったら禁手をネラエ

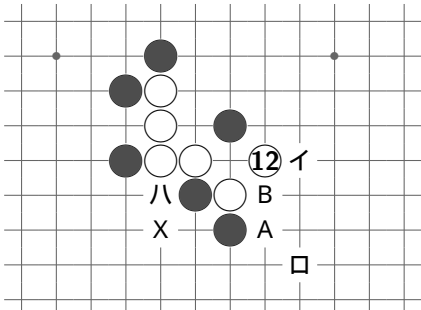
- 攻めながら守れ、守りながら攻めろ
- 攻めるは守るなり
- 戦いは広い所で
- 敵の急所は我が急所
- 手のない時には剣先を叩け
- 手のない所にフクミの一発
- トビ三・トビ四も妙手なり
- トブに妙あり
- ノリ手の一発、形勢逆転
- ノリ手を恐れよ
- ノリ手を怖れるな
- 盤は丸く打て
- ヒイた方に止めよ
- ヒクに妙なくヤスムに妙あり
- 広い方から止めよ
- 守りはケイマ
- ミセ手は勝ちを生む
- 眠三連は突き伸ばせ
- 眠三連は迷わず叩け
- 様子はヒイて見よ

9.16 本章にある問題の解答

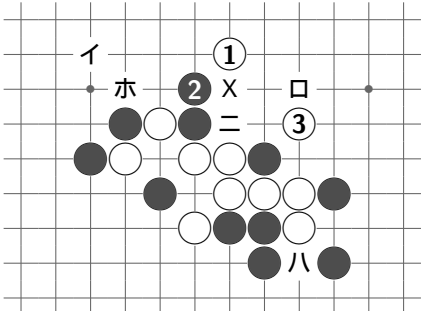
9.1 節 (白を持ったら禁手をネラエ) 問題の解答



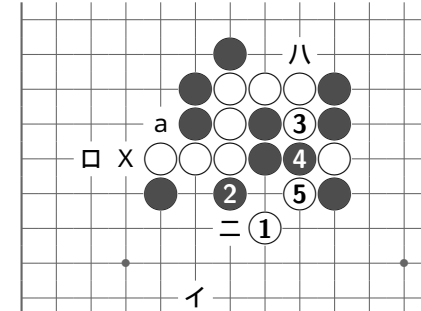
【問 1】白 10 と X 点の三々を脅かしつつ好形に組んで勝勢です。黒 a にはノラずに白 A と止めておきます。黒 b には白 B からの、黒 9 で反対は白 C からの追詰めがあります。



【問 2】白 12 が (イロハ) で X 点三々禁を狙うネライ手で、最強の黒イにも長めですが白 A・B と進める切れのない攻めで勝つことができます。

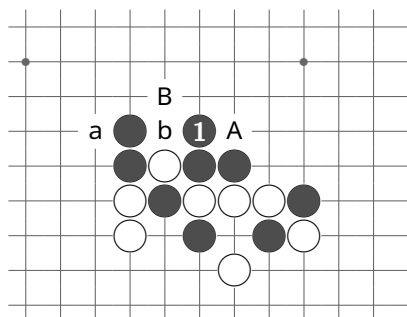


【問 3】白 3 後、(イロ二)、(イ二)または (ハ二) で X 点三々禁です。黒 2 で他は、(2 ホ X) の四三勝ち。三々禁の点は通常裏に隠れています。三々禁のかすかな臭いを嗅ぎつける能力を養っておく努力をしましょう。

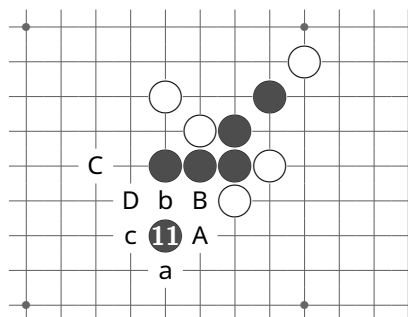


【問 4】白 5 後、(イロ) または口で X 点三々禁です。黒 2 で a の時は、四ノビで三を止めてから白 5 とし (ハ二 4) で 3 の点を四々禁にします。白 1 のミセ手が好手で、『ミセ手は勝ちを生む』(9.3 節) の例にもなっています。

9.2 節 (四ノビは勝ちを消す / 四三の芽を摘むバカはなし) 問題の解答

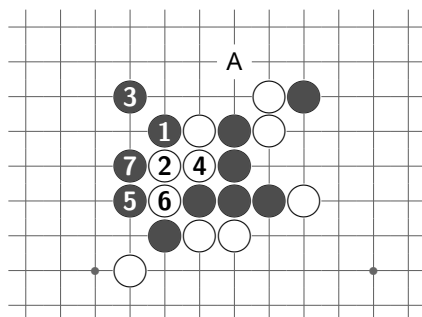


【問 1】黒 1 のミセ手から始めると追詰めとなります。白 a なら黒 A が、b や A なら黒 B がフクミ手になり、攻めが続きます。

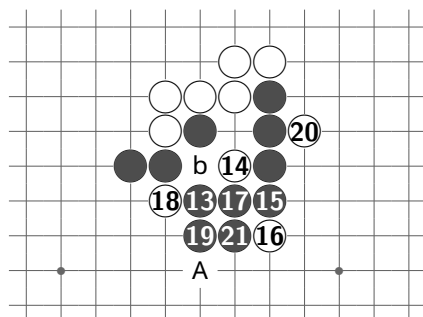


【問 2】黒 11 が好ミセ手です。白 a には黒 A で再度のミセ手になります。白 b には黒 B から、最強の白 c には今度は黒 C・D と四ノビから始めて勝ちがあります。

9.3 節 (ミセ手は勝ちを生む) 問題の解答

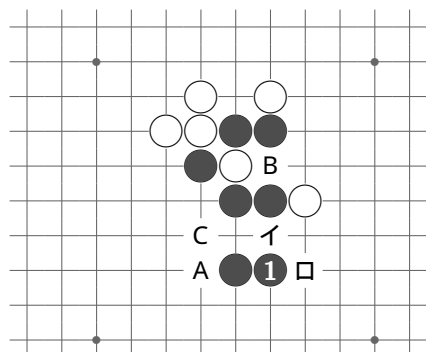


【問 1】黒 7 後 A の四三勝ち。黒 1 が好ミセ手で、横の眠三の力を効果的に A に波及させる拠点にしています。白 2 で 6 なら黒 4・7 と進めます。

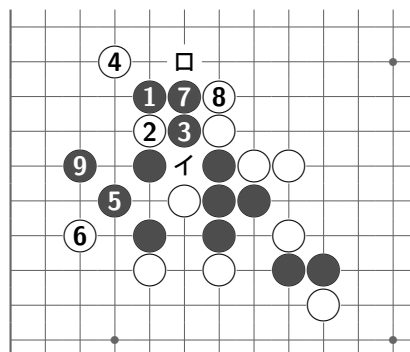


【問 2】黒 13 とミセ手を打ち、白 14 と三で防いでも図のように攻めを続行して、21 後 A の勝ちとなります。白 14 で b は、黒 17 と打ちます。13 では図の 13 と不要の 15 の四ノビ以外だと白勝ちになります。

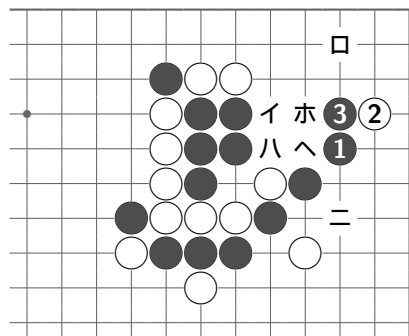
9.4 節 (手のない所にフクミの一発) 問題の解答



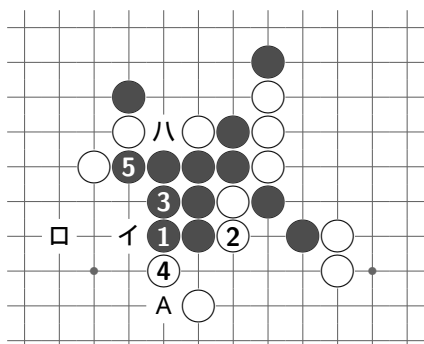
【問 1】黒 1 と (イ口) の四追いを見る手を打てば、白は三をヒク余裕はなく、防ぎにきても黒 A や B・C とする攻めがあり、黒の勝勢になります。同じようでもイや口のフクミ手は、白 1 と防がれて次が続きません。



【問 2】黒 1 が強烈なフクミ手で、以降は難しくない追詰めです。譜は白 2 の防ぎの例ですが、9 後 (イ口) です。同じようでも初手で 2 や 9 はイと防がれます。

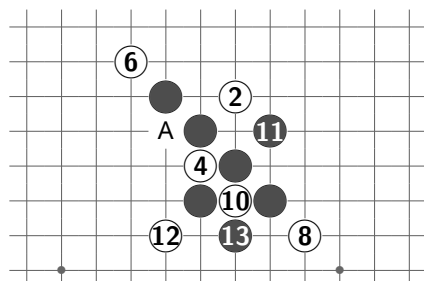


【問 3】黒 1 の四ノビ後の 3 が (イ口)、(ハ二)、(ホへ) の 3 種類をフクム気付きにくい好手で、白は防ぐ方法がありません。

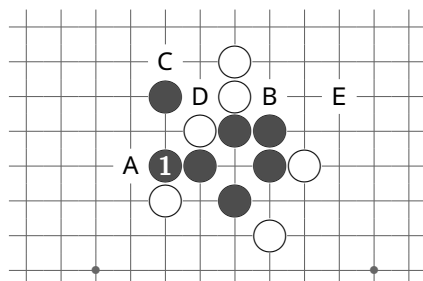


【問 4】5 後 (イ口ハ)。2 で他は、同じ、(2 イ 3)、あるいは 4 と三をヒイてからまたは 2・A と四と三をヒイてからの四追い等があります。黒 1 が絶好点で、すぐにここに目がいってフクミ手と気付けばしめたものです。

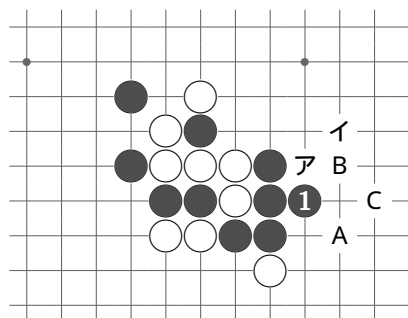
9.5 節 (ヒクに妙なくヤスムに妙あり / 一本ヒイて呼手を打つ) 問題の解答



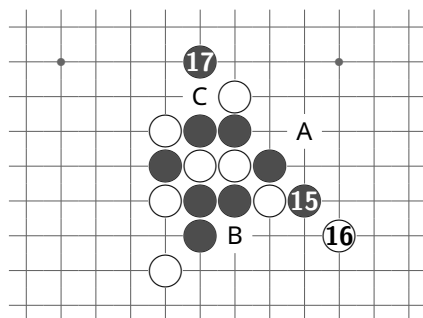
【問 1】黒 11・13 が『一本ヒイて……』の格言に従った好手です。13 では A からの長めの追詰めがありますが、ヤスんでおいた方が早く楽に勝てます。白 12 反対は、難しくないので A から追詰めます。



【問 2】三を止める白石が攻めを制限すること、白の防ぎに応じて三のヒキ方を変えたいことのため、三をヒカずの黒 1 が好呼手です。白 A が強防ですが、黒 B とヒイて止め方に応じて C か D か E と攻めます。

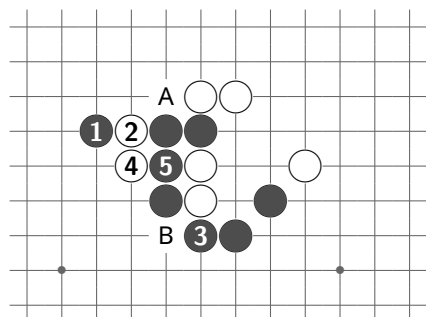


【問 3】斜めの連は状況によりアかイに使いたいので三ヒキを保留し、勢力補強の黒 1 が好呼手です。これで白がどこに防いでも追詰めとなります。白アなら黒 B・C と攻めます。黒 1 で A も良さそうですが、白アが強防です。

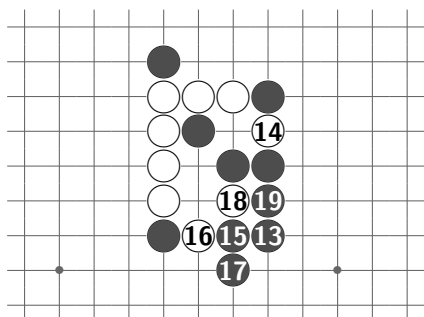


【問 4】A の剣先と連結する 15 の点に三をヒキ、上部に剣先を作ったの呼手 17 が好手です。16 反対は、B 後の四追いです。種々の攻め味が残っていて黒優勢です。15 の三ヒキをせずに白に C あるいは 15 と打たれると、攻めの拠点が急に少なくなります。

9.6 節 (三々は四三の卵) 問題の解答

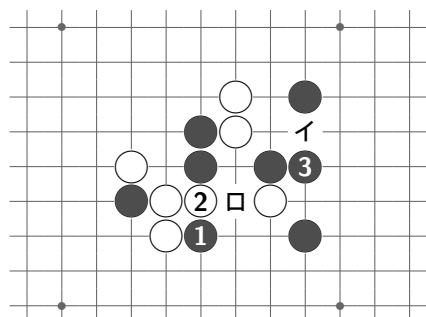


【問 1】黒 5 後、A または B の四三勝ち。黒 3 で上下に四三の卵ができ、黒 5 でどちらかを四三にできます。

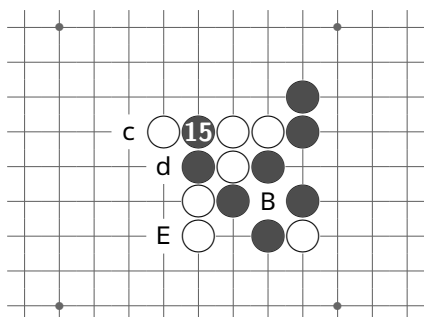


【問 2】三々の点を使う黒 13 のミセ手から始まる追詰めがあります。白 14 の強防には 19 のフクミ手までを示しました。以下容易です。

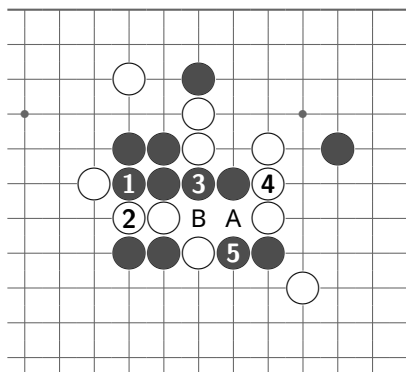
9.7 節 (ノリ手を恐れよ / ノリ手を恐れるな) 問題の解答



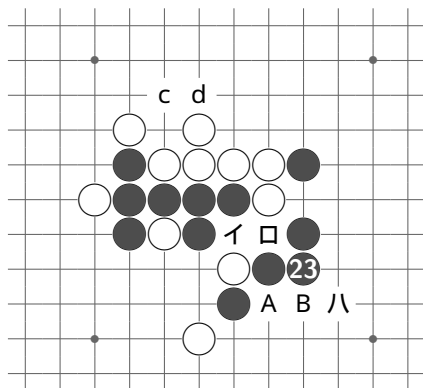
【問 1】黒 3 後、(イ口) のノリ切り勝ち。白 2 と止める手がミセ手ですが、それを黒 3 と三を作りつつノッて、次にノリ切り勝ちとなる四三を作ります。



【問 2】黒 15 と四三の焦点に止めます。15 で B のフクミ手を打つと、白 $c \cdot d$ とノリ手を打たれて白勝ちです。白 16 から白は攻めを続けることができますが、注意深く対応すれば (例えば、白 d には黒 E)、黒の打ちやすい局面になります。

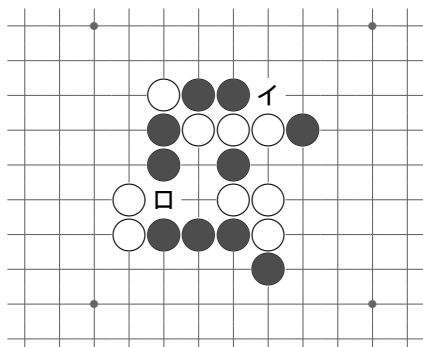


【問 3】黒 5 後 A の四三勝ち。白の B 点四三は黒 1 とノリます。白 4 で A 点が白の四三になりますが、構わず黒 5 のノリ手の三で今度は A 点が黒の四三になります。初手で 3 は白 1 と、B は白 5 と止められます。

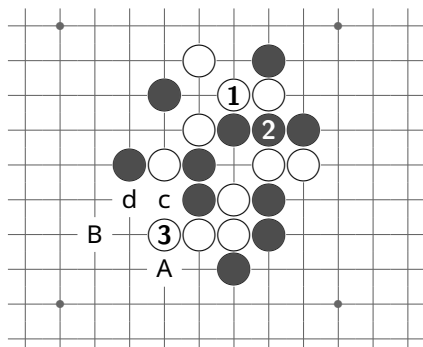


【問 4】黒 23 の三が正解で、中止めなら A から、下止めなら口からの追詰めがあります。23 で B は (イ口 23 八) のフクミ手ですが、白 c・d と打つミセ手がノリ手になっていて白勝勢となります。

9.8 節 (四々にノリ手なし) 問題の解答

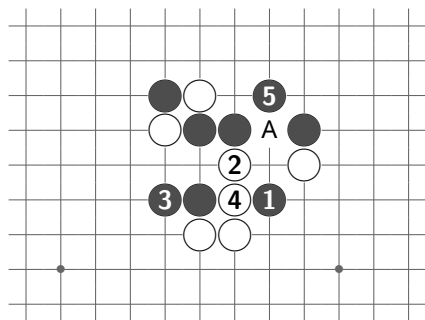


【問 1】白 (イ口) とすれば口点が四々になります。どちらの四もノラれていますが、四々なので問題ありません。

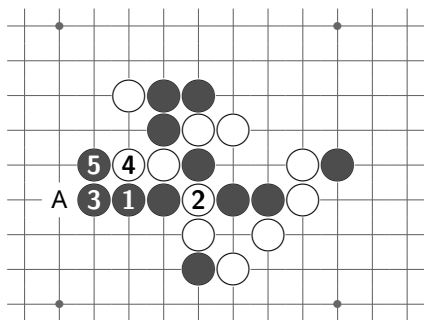


【問 2】白 3 後、A の四三勝ち、または B の四々勝ち。初手で 3 は c、B は d とノリ手で防がれてしまいます。白 1 は『事前工作の手筋』と言えます。

9.9 節 (トブに妙あり) 問題の解答

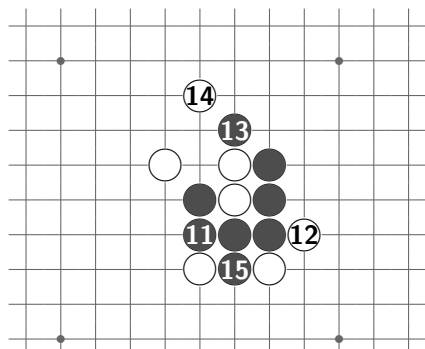


【問 1】黒 1・3・5 と 3 回のトビ三後に A の四三勝ちです。2 で他は (2 A) で、他のトビ三はどこに止められても同じです。初手で 2 は、白 1 のノリ手です。

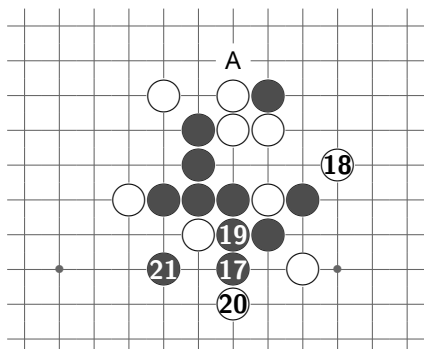


【問 2】黒 5 後 A の四三勝ち。トビ四とトビ三の連続ですが、手順を変えると勝てません。

9.10 節 (ヒイた方に止めよ / 逆ビキに妙あり) 問題の解答

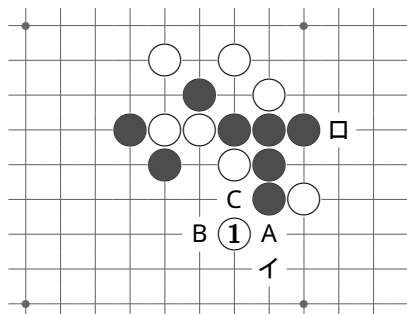


【問 1】黒 11 が逆ビキの好手。白 12 に 13 が好フクミ手で、白 14 にも 15 が好手です。以下も追い手で攻めて黒勝ちとなります。12 反対は、黒 13 からのより容易な追詰めがあります。

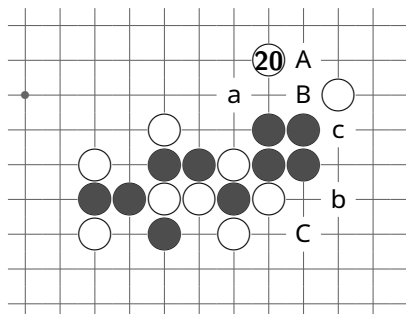


【問 2】黒 17 が逆ビキの好手で、18 絶対 (反対は A の両フクミ) に 19・21 とフクンで以下は難しくない追詰めです。

9.11 節 (石を止めずに筋を止めよ) 問題の解答

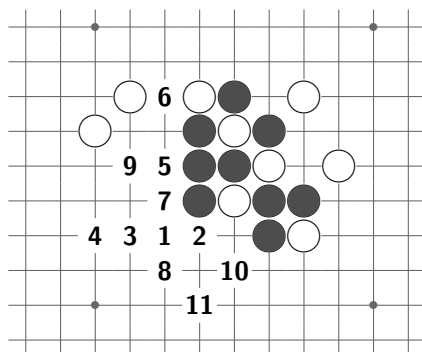


【問 1】黒には(イ 1 口)の四追いがありますが、それを防ぐ手の中では白 1 が最善です。口の剣先だけでなくイヤ A の剣先との結び付きを消し、B や C からの発展も制限しています。

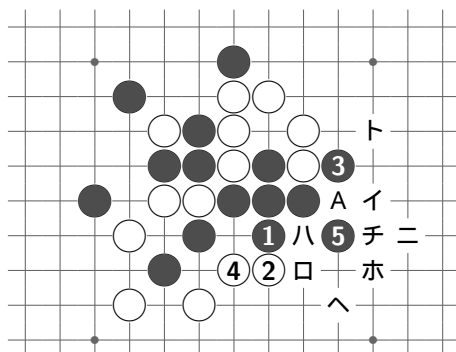


【問 2】白 20 が意外(?)な強防です。20 の点を通る 2 つの斜めの筋が使えなくなっています。強防そうな白 a には黒 A から、b には B から、c には C からの追詰めがあります。

9.12 節 (三剣あって勝てぬことなし) 問題の解答

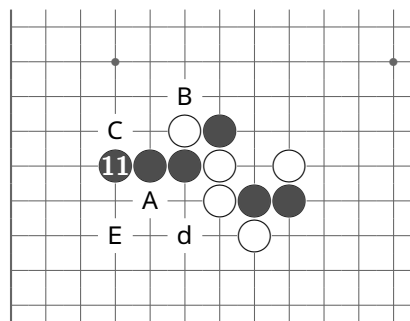


【問 1】黒は直ちに 1~11 の四追いで四三勝ちです。三剣がうまく結び付いて四追いが続く時は、勝ちに至る手順の有無を確認しましょう。

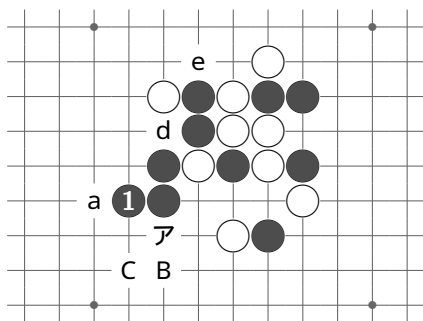


【問 2】黒 5 後 A、(イ口)、(ハニホへ)、または(ハホトチイ口)。黒 1・3・5 で剣先を増やし、四追い勝ちに導いています。2 他は(2 口 4 ホ 5 ハ A)。4 他は(へ A 5 ハニホ)。1 や 3 は『ノリ手を怖れるな』の例でもあります。

9.13 節 (眠三連は突き伸ばせ) 問題の解答



【問 1】A や B の三ヒキを保留しての黒 11 の突出しが強力な戦力補強です。白 A には黒 C と更に戦力補強の呼手を打ちます。“筋を止め”つつ牽制手でもある白 d には、黒 E・C と進める長めの追詰めです。



【問 2】黒 1 の突出しの呼手が好手です。白 a の強防にも長めながら B・C と進める追詰めがあります。初手でアの三ヒキ後に好形に組もうとするのも良い感覚ですが、三を白 d と止められ e のフクミ手を狙われては防ぎにいくことになってしまいます。

10 上級者を目指して

初級者の実戦例を 1.8 節で見ましたが、そこでは初手の黒石を天元に打つ以外に何の制限もなく、先手 (黒) も後手 (白) も自由に打ち進める自由打ちでの対戦でした。自由打ちでは先手の有利が明らかであるため、初級者から上級者へと上達していくと、最初の数手の打ち方に制約が付けられるようになります。

本章では最初の数手に関する話題として、黒 1・白 2・黒 3 の 3 つの石でできる形 (珠型) についてまず述べ、最初の数手を打ついくつかの方法 (開局規定) を説明します。最近の公式戦で用いられている開局規定については、例も用いていくらか詳しく述べます。

10.1 珠型

連珠のルールでは、

- 初手の黒 1 は、天元 (盤の中央) に打つ
- 白 2 は、黒 1 のすぐ縦・横の隣 (直接止め)、または斜めの隣 (間接止め) に打つ^{*45}
- 黒 3 は、黒 1 の隣、一間または桂馬の関係にある場所 (対称形を除けば、直接止めと間接止めにそれぞれ 13 ヶ所あります) に打つ

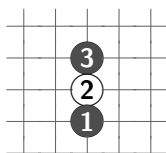
ことになっています。最初の黒 1・白 2・黒 3 の 3 手からできる形は珠型^{しゅけい}と呼ばれ、上記の直接・間接の計 26 珠型は基本珠型と呼ばれます。各基本珠型には‘直接 xx 号’あるいは‘間接 xx 号’の名称 (xx は 1~13 の数) がありますが、通常は親しみを込めて付けられた愛称で呼ばれます^{*46}。基本 26 珠型を次ページに示します。

自由打ちで打つ場合、珠型によって先手 (黒) の有利さが異なっており、入門者・初級者が黒を持って打つ場合には、種々の手筋を駆使する定石がありそれを学ぶことのできることから、直接では花月 (直接 4 号)、間接では浦月 (間接 7 号) がまず勧められます。

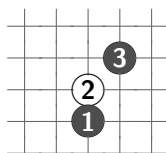
^{*45} それぞれ 4 ヶ所ありますが、後手側から見て、直接止めは自分側の点、間接止めは自分側の左側に打つのがマナーとされています。

^{*46} 愛称は日本だけのもので、国際的には‘直接 xx 号’あるいは‘間接 xx 号’が使われます。

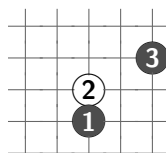
【 直接止め 1 号 ~ 13 号 】



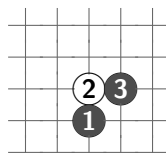
かんせい
寒星 (直接 1号)



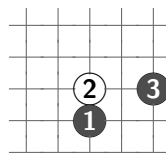
けいげつ
渓月 (直接 2号)



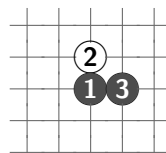
そせい
疎星 (直接 3号)



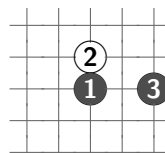
かげつ
花月 (直接 4号)



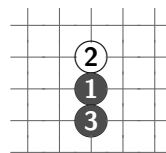
ざんげつ
残月 (直接 5号)



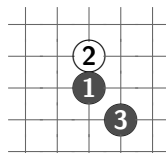
うげつ
雨月 (直接 6号)



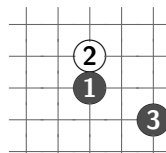
きんせい
金星 (直接 7号)



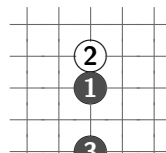
しょうげつ
松月 (直接 8号)



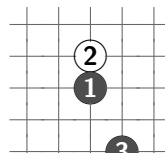
きゅうげつ
丘月 (直接 9号)



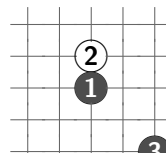
しんげつ
新月 (直接 10号)



ずいせい
瑞星 (直接 11号)

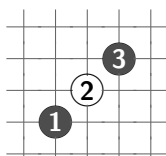


さんげつ
山月 (直接 12号)

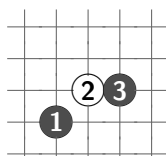


ゆうせい
遊星 (直接 13号)

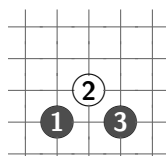
【 間接止め 1 号 ~ 13 号 】



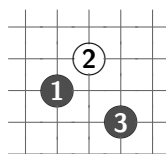
ちょうせい
長星 (間接 1号)



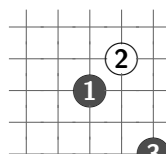
きょうがつ
峡月 (間接 2号)



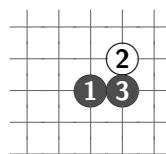
こうせい
恒星 (間接 3号)



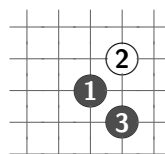
すいげつ
水月 (間接 4号)



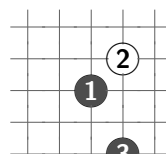
りゅうせい
流星 (間接 5号)



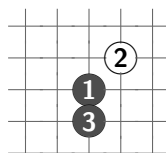
うんげつ
雲月 (間接 6号)



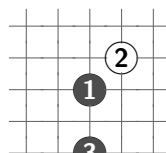
ほげつ
浦月 (間接 7号)



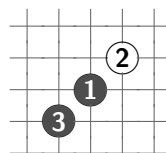
らんげつ
嵐月 (間接 8号)



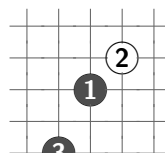
ぎんげつ
銀月 (間接 9号)



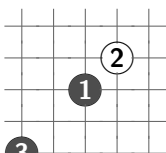
みょうじょう
明星 (間接 10号)



しゃげつ
斜月 (間接 11号)



めいげつ
名月 (間接 12号)



すいせい
彗星 (間接 13号)

自由打ちであってもすべての珠型が先手(黒)有利であるとは限りません。例えば、それぞれの13号(遊星と彗星)は、研究の結果白有利とされており、実戦で現われることはまずありません。また、直接3号(疎星)、直接9号(丘月)、間接1号(長星)、間接5号(流星)、間接11号(斜月)等は、ほぼ先後互角とされています。

10.2 開局規定

「連珠/ルールブック」*47には、最初の数手の打ち方が開局規定^{かいきよくきてい}としていくつか紹介されています。禁手に関するルールに加えて開局規定を設けることによって、名人クラスの上級者の対戦においても、先手と後手の公平化がほぼ満足できるまでになっています。また、最初の局面では対局者の得意な戦法や着手を自由に選ぶことができず両対局者の駆引きで決まる面もあることから、最初の数手によってできる形が多様になりゲームとしての幅が広がる利点もあります。

多くの棋戦でよく用いられている開局規定とその概要を以下に示します。日本も含め諸国の連珠愛好家から他の開局規定の提案もあり、今後の検討結果によっては公式戦の開局規定が変わり、それに伴い実際の対戦で現われる序盤の配石の傾向も大きく変わってくるかもしれません。

開局規定は手順として説明されますが、その最初の手順として「先手・後手を決める」、「仮先・仮後を決める」、あるいは「提示者と選択者を決める」作業があります。この作業は通常次に示す“石を握る”方法で行なわれます。

1. 一方が黒石、他方が白石を選びます*48。
2. それぞれが相手に分からないように石をいくつかずつ握ります。
3. 握った石を同時に見せ、その合計が奇数が偶数かを判断します(通常は2個ずつ取り除いていき、石が残らないか1個残るかで判断します)。
4. 合計が奇数なら黒石を握った側が先手/仮先/提示者となります。合計が偶数なら白石を握った側が先手/仮先/提示者となり、石の入った容器(碁笥^{ごけ}、p.1の写真参照)を交換します。

*47 日本連珠社: “連珠/ルールブック”, 2009.3 版

*48 どちらが黒石を選んでも構いません。上位者あるいは年長者が白石を選ぶとするのが一般的ですが、気にする必要はありません。

他に優先すべき事情がない限り、これが以下に示す各開局手順中の (0) に相当します。開局手順中のすべての作業が終了した後は、その時の手番の人から交互に自由に着手することになります。

■ 自由打ち 連珠ルール以外の制限はありません。開局作業としては

(0) 先手・後手を決めます。

だけで、先手・後手を決めた後は、黒・白が自由に打ち進めます。

棋戦では最も初級のクラスで使われることがあり、黒・白の公平化を図るために多くの場合、同じ相手に黒・白を持つ 2 局で 1 対戦とする方式が採られます。

自由打ちでは、研究の結果として多くの珠型に対して先手有利が明らかになっています。特に、斜引き^{はすび}と呼ばれる直接止めの花月と間接止めの浦月では、先手必勝定石と呼ばれる手順が解説書等^にあり、先手必勝であることが広く知られています。しかし、後手にも種々の作戦があり変化も多く、先手必勝定石があるからといって先手で勝ち切るには十分な棋力が必要です。必勝定石の手順には本書でも触れた種々の好手筋が多く含まれており、初心者の方は一度はその手順を並べてみて、そこに含まれる手筋を理解・修得されるのが上達への 1 つの良い方法です (格言に『定石は覚えてから忘れて打て』がありました)。

■ 珠型交替五珠自由打ち 「連珠/ルールブック」に規定されていませんが、初級から中級レベルの方への指導対局等で、次に示す珠型交替五珠 2 題打ち (2 題打ち) や珠型五珠題数提示選択打ち (題数打ち) に進むための準備として使うと良いとされている方法です。

(0) 仮先・仮後を決めます。

(1) 仮先は基本珠型の中から 1 つを打ちます。

(2) 仮後は、仮先の示した珠型を見て、黒番か白番かを選択します。

(3) 開局作業はここまでです。

自由打ちでは花月や浦月等の先手必勝と言われている珠型を打つことが多くなります。しかし仮後に黒・白を選ぶ選択権がありますので、仮先はそのような珠型を示すことは少なくなるでしょう。結果、多くの珠型を打つ機会が多くなり、様々な局面で連珠を楽しむことができるとともに、序盤の打ち方に対する知識や経験を養うことになります。

■ 珠型交替五珠 2 題打ち (2 題打ち) 名人戦等の公式戦で以前に使われていた方式です。

- (0) 仮先・仮後を決めます。
- (1) 仮先は基本珠型の中から 1 つを打ちます。
- (2) 仮後は、仮先の示した珠型を見て、黒番か白番かを選択します。
- (3) 白番に決まった対局者は、白 4 を自由に打ちます。
- (4) 黒番は黒 5 の候補を 2 ヶ所打って、白番に示します。
- (5) 白番は示された 2 ヶ所のうち一方を黒 5 として盤上に残し、他方の黒石を黒番に返します。
- (6) 開局作業はここまでです。

先手必勝とまでは言えなくとも、多くの対局経験から先手有利あるいは先手が打ちやすいと思われる珠型が多くあります。そこで黒の 5 を自由に打てなくするのがこの開局規定です。黒番は黒の 5 として打ちたい箇所を 2 つ示し、白番は自分に都合の良い方を選ぶことができることで、黒の打ちやすい珠型でも黒・白対等に戦えるようにしようとするものです。

しかし、高段者レベルの眼で見ると、黒 5 を 2 つ示してもなお黒が打ちやすい珠型や、黒 5 を自由に打っても白は十分に戦える珠型があります。そのため名人戦等のハイレベルの棋戦では、提示される珠型は、長星、瑞星、松月、斜月、疎星等の限られたものに偏る傾向がありました。この欠点を解消しようとするのが次に示す開局規定です。

■ 珠型五珠題数提示選択打ち (題数打ち) 日本の名人戦では 2009 年度から採用された方式で、他の公式戦でもその前後から使われています。世界選手権戦等でも使われています。題数とは、黒 5 の候補として示す着手点の個数のことで、珠型の特性に応じて題数を変化できるようにしています。前述の 2 題打ちは題数を 2 に固定した題数打ちであるとも言えます。

- (0) 提示者と選択者を決めます。
- (1) 提示者は基本珠型の中から 1 つを打ち、黒 5 の題数を提示します。
- (2) 選択者は提示者の示した珠型と題数を見て、黒番か白番かを選択します。
- (3) 白番に決まった対局者は、白 4 を自由に打ちます。
- (4) 黒番は黒 5 の候補を (1) で提示された題数だけ打って、白番に示します。

(5) 白番は示された題数の候補のうち 1 つを黒 5 として盤上に残し、それ以外の黒石を黒番に返します。

(6) 開局作業はここまでです。

珠型によって題数を変えることができますので、2 題打ちではまず見られなかった珠型も多く現われることになります。例えば、浦月や花月では題数を 5 や 6 にすることでよく打たれるようになりました。また、疎星や流星は題数 1 で打たれることがあります。溪月や峡月は自由打ちでも黒有利と言える程度ですが、意外にも題数を大きくしても白が有利になるわけではないことが分かってきています。最近の棋戦では 6～8 題が示されることが多いようです。

題数打ちで対局を始めることによって出現する局面の幅は大きく広がり、連珠の魅力は一層大きくなったと思われます。

いくつかの開局規定について記述してきました。このように手順の形で記述すると面倒そうに思えますが、上級者の方に一度手ほどきを受ければ、手順自体は思った程難しいものではありません。ただ、2 題打ちや題数打ちで、黒を持つことになった場合に黒 5 を自分に不利にならないように 2 つあるいは題数分だけ示したり、白を持つことになった場合にそれらの中からできるだけ自分に有利になるように選ぶにはそれなりの知識と判断力が必要です。初級者の方は、自由打ちから始めて徐々に題数打ちに進んでいかれるのが良いでしょう。

「連珠/ルールブック」にはこれらの開局規定以外にもより複雑な“四珠交替打ち”や“五珠交替打ち”も説明されています。ロシア等から提案されている規定で、今後の検討対象となっています。

10.3 題数打ちでの開局例

珠型五珠題数提示選択打ち (題数打ち) での開局作業の例を、中村茂名人に大角友希九段が挑戦する 2014 年度名人位挑戦手合い五番勝負の第 1 局と第 2 局を使って示します。

【第 1 局 (2014.10.18)】

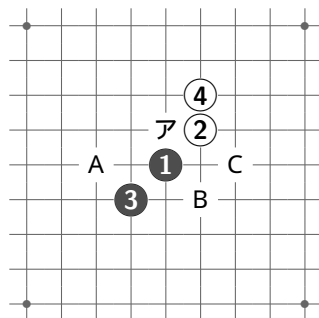
(0) 中村名人が白石、大角九段が黒石を握り、合計が奇数だったので、大角九段が提示者、中村名人が選択者となりました。それぞれの側にある碁笥はそのままです。

- (1) 提示者の大角九段は、右図の黒 1・白 2・黒 3 を盤上に配置し、黒石 3 個を盤の隅に置きました。斜月 3 題の提示です。

- (2) 選択者の中村名人は後手・白を選びました。碁笥の交換はありません。

- (3) 後手・白の中村名人は右図の白 4 を打ちました。

- (4) 先手・黒の大角九段は、盤の隅にある 3 個の黒石を使って右図の A, B, C の位置に黒石を置き、黒 5 の候補を示しました。



示黒 九段 大角 友希
白 名人 中村 茂

- (5) 後手・白の中村名人は黒 5 として C を選び、A と B にある黒石を先手・黒の大角九段に返しました。

- (6) 開局作業が終わり、以下は自由に打つことになります。なお、次の着手番である後手・白の中村名人は白 6 をアに打ちました。

【第 2 局 (2014.10.19)】

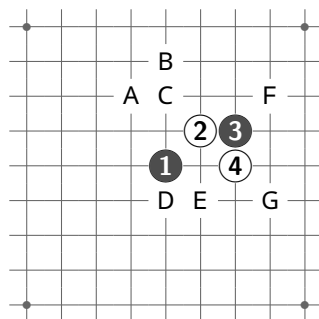
- (0) 名人位挑戦手合い五番勝負の規定により、第 1 局とは逆に中村名人が提示者、大角九段が選択者となりました。中村名人の側に黒石の碁笥、大角九段の側に白石の碁笥があります。

- (1) 提示者の中村名人は、右図の黒 1・白 2・黒 3 を盤上に配置し、黒石 7 個を盤の隅に置きました。峡月 7 題の提示です。

- (2) 選択者の大角九段は先手・黒を選び、互いの側にある碁笥を交換しました。

- (3) 後手・白の中村名人は右図の白 4 を打ちました。

- (4) 先手・黒の大角九段は、盤の隅にある 7 個の黒石を使って右図の A ~ G の位置に黒石を置き、黒 5 の候補を示しました。



黒 九段 大角 友希
示白 名人 中村 茂

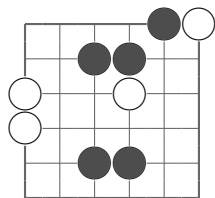
- (5) 後手・白の中村名人は黒 5 として A を選び、他の位置にある 6 個の黒石を先手・黒の大角九段に返しました。

- (6) 開局作業が終わり、以下は自由に打つことになります。なお、次の着手番である後手・白の中村名人は白 6 を E に打ちました。

10.4 [コラム] 六路盤詰連珠

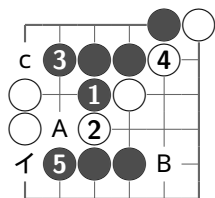
連珠は 15 × 15 の連珠盤を使い詰連珠も当然その盤を使います。筆者が 2011 年に提唱した六路盤詰連珠^{*49}はその名の通り 6 × 6 の盤を使う詰連珠です。多くの興味深い問題を作り得たことで、実戦的要素のいくつかを取り除いてコンパクトサイズにした連珠のルールに基づく知的パズルと考えられるものとなっています。

五路盤では三を作ることができませんので、六路盤は詰連珠問題が成立し得る最小の盤です。狭いながらもミセ手、フクミ手、ノリ手、禁手利用等の連珠の技法のほとんどを見ることができます。敢えて小さな盤を使うことで、検討範囲が限られその中でしっかりと変化を読み切る訓練がしやすいという利点が考えられます。六路ゆえの制約や特殊性のために通常の詰連珠とはやや異なる面があり、最初は難しく感じられるでしょうが、解いてみてもらえればそこに連珠の真髄の多くを見ることができると思います。



【例：黒先】追詰め問題です。

白の剣先ができて恐れずに攻めます。



【例：解答】5 後、A または B の四三勝ち。

4 他は (イ B 4) の四追い、2 他は 3 後 (イ B) または (イ B 2) の四追いです。

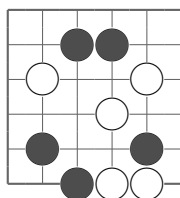
最初に 3 は白 c と止められ、黒 3 で 5 は白イ等と止められます。

東海連珠会の Web ページ^{*50} には詰連珠コーナーがあり、易しい詰連珠や六路盤詰連珠などを会話型で解いていくことができるようになっています。また、六路盤詰連珠作品集 1～5 の小冊子の pdf 版も公開しています。

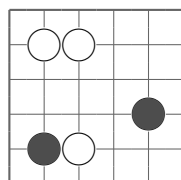
^{*49} 真野：六路盤詰連珠への招待 (上・下)、連珠世界 2011.11, 12。

^{*50} <http://tokai-renjukai.pya.jp/>

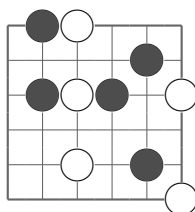
以下にそれぞれ特徴のある六路盤詰連珠問題を示します。問5と問6は、初期配石が一方の石だけという趣向で作った四追い問題です。



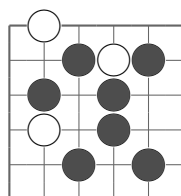
【問1：黒先】
数字の“3”の形で
作った追詰め問題
です。



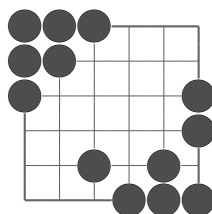
【問2：白先】
白の特権を生か
した禁手狙いの易
しい追詰め問題で
す。



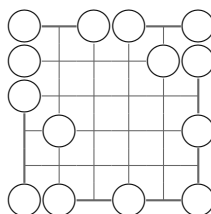
【問3：黒先】
白のノリ手防ぎに
注意して攻めて下
さい。



【問4：黒先】
禁手か否禁手か
を見極めることが
必要です(5.4節参
照)。



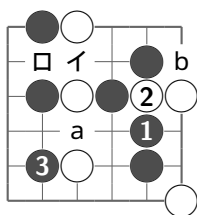
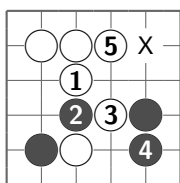
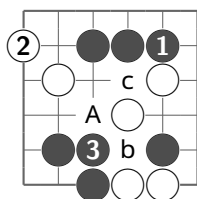
【問5：黒先】
四追い問題です。



【問6：白先】
四追い問題です。

解答は次ページにあります。

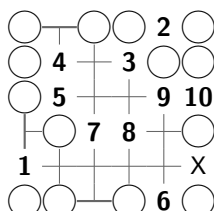
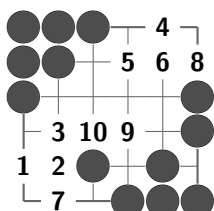
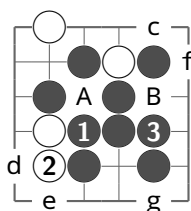
六路盤詰連珠問題の解答



【問 1 (上左図)】3 後 A の四三勝ち。2 他も同じです。最初に 3 は白 b と止められ、次に 1 としても白 A と四ノビされます。黒 3 で A は、白 c です。

【問 2 (上中図)】5 まで X 点三々禁。2 や 4 で他も、四ノビすることで同様の勝ちになります。

【問 3 (上右図)】3 後 (イロ) の四三勝ち。2 他も同じです。最初に 3 は白 a の四ノビ後に白 b と、最初にイは白 b 等と止められます。黒 3 でロは、白イと四ノビされます。黒 3 でイの四ノビ後にロは、白 b と四ノビされます。



【問 4 (上左図)】3 後、A か B の達四勝ち。2 他は、2 の四三勝ち。黒 1 は、A が四三々のため縦は三でなく、否三々。3 後の黒 A は、B が白石が四々のため、否四三々。最初に B (縦の三) は白 c と止められ、次に d としても白 2 と止められます。黒 3 で e は白 f と、g は白 A 等と止められます。

【問 5 (上中図)】黒 1~10 で四三勝ち。五連と同時に盤面がすべて埋まる完全案です。

【問 6 (上右図)】白 1~10 で X 点四々禁。四々禁勝ちとしては最終局面にこれ以上石を増やせない“準完全案”です。

10.5 関連 URL・参考図書

連珠に関する種々の情報・最新の情報は、競技会や公式戦の案内等も含め、

- 公益社団法人・日本連珠社のホームページ。

<http://www.renjusha.net/>。

で見ることができます。そのリンク集には、海外も含め各地の連珠会のサイト、種々の連珠情報を載せているサイト、対戦のできるサイト、連珠メールマガジンを手に入るサイト、連珠ソフトを手に入るあるいは紹介を見ることのできるサイト、等が載っています。

代表的なサイトを 2 つだけここにも載せておきますが、日本連珠社のホームページを起点として種々のリンクを辿ってみるのが連珠の諸情報を得る最善の方法でしょう。

- RIF (Renju International Federation、連珠国際連盟)：世界の連珠界を組織する団体。<http://www.renju.net/>。
- わくわく連珠ワールド：日本連珠サービスのホームページで、詳細かつ大量の情報が 있습니다。<http://i-alpha.com/renju/>。

実際に対戦してみたい方は、対面での対戦を希望であれば各地連珠会の案内や競技会案内をご覧ください。ネットを介しての対戦を希望であれば対戦サイトを見て参加するために必要な情報を入手して下さい。

日本連珠社の Web ページ内の書籍刊行物の欄には、入手可能な連珠書の紹介あるいは販売もなされています。

次に示す図書は、日本連珠社の Web ページで紹介されているものを除き書店を通じての入手は困難でしょうが、近くの連珠家が持っているかもしれない、あるいは大きな図書館に置いてあるかもしれないもので、いずれも連珠は初めての初級者から中級者を目指す人向きに書かれたものです (日本連珠社 Web ページを参考にして、初版本の発行年月を示しています)。

- 新井華石：連珠必勝法 —基本定石による上達・必勝法—、虹有社、1966.5。
- 三森政男：連珠 (ごもくならべ) 打ち方と作戦、永岡書店、1967.8。
- 坪井道弥：名局・詰め連珠 (ごもくならべ) 100 選、永岡書店、1968.7。
- 磯部恭三：図解 五目並ベクイズ、日本文芸社、1968.8。

- 早川光勝・西田敏生：これが連珠 (五目ならべ) だ、大曜、1971.4。
- 早川光勝：連珠 (五目ならべ) 入門、高橋書店、1977.11。
- 坂田吾朗：連珠 (五目ならべ) 必勝法、高橋書店、1977.11。
- 坂田吾朗：図解 早わかり連珠、日東書院、1987.10。
- 坂田吾朗：3 手で勝つ詰連珠、弘文出版、1988.10。
- 坂田吾朗：ファーストステップシリーズ③ 連珠、毎日コミュニケーションズ、1996.4。
- 西村敏雄：連珠必勝法 二手で勝つ、熊本日日新聞、2000.3。
- 詰連珠 100 連発 (初級編①)、日本連珠サービス、2008.1。
- 小林高一：ファーストステップシリーズ④ はじめての連珠、日本連珠サービス、2008.1。

中級者から上級者向けの図書としては、次のものがあります。

- 斎藤秀一 (編)：全日本連珠名人戦挑戦手合、2001.7。
- 斎藤秀一 (編・著)：『連珠』5 珠 2 か所と定石、2006.5。
- 斎藤秀一：連珠ゲーム 2、日本連珠社、2006.10。
- 斎藤秀一：連珠ゲーム 3、2010.4。

定期的な刊行物としては、例えば、

- 日本連珠社の機関紙「連珠世界」(月刊)
- 東京連珠会の機関紙「東京連珠会だより」(月刊)
- 京都連珠会の機関紙「珠友」(隔月刊)
- 日本連珠社・阪神支部の機関紙「阪神」(季刊)

があります。各組織の正会員になればもちろん配布されますが、機関紙だけを受け取る読者会員になることもできます。

索引

~, >	112
15 路盤	1
2 題打ち	199
2 手勝ち	54
3 手勝ち	54
4 手五連	54
5 手五連	54
RIF	205
●	6
/三/	11
悪手	6
石畳	103
石を握る	197
異着	104
一手違い	183
雨月	196
ウソの三	10
打ちやすい	13
打つ	4
梅鉢	103
雲月	196
追勝ち	5, 20, 47
追詰め	5, 20, 47
— 問題	3, 52
追い手	5, 20, 47
置き直し	12
開局規定	2, 197
格言	165, 185
花月	196
勝手読み	41
仮後	197-199
仮先	197-199
寒星	196
間接止め	195
完全案	53
基本珠型	195
基本ルール	2
疑問手	6
逆止め	176
逆ビキ	176
級・段	4
丘月	196
峡月	196
強呼手	113
銀月	196
禁勝重複	69

金星	196
禁手	2, 4, 165
— 筋逆用	131
— 筋利用	130
— 利用	63
禁点	31
空間的大局観	102
釘折れ	103
クサル	5
組立て	103
— 応用	145
鞍型	103
溪月	196
桂馬	34, 182
— の網	34
原案	52
研究詰連珠	52
剣先	6
— を叩く	142
— を残す	146
限珠案	3, 54
牽制	128
五	4
— 連	2, 4
暮石	1
好手	6
恒星	196
互角	13
呼手	5, 107, 170, 181
強 —	113
弱 —	113
— 戦	110
五珠交替打ち	200
後手	2, 4
— を引く	30
五並べ	1
後の先	140
五目並べ	1
最強	6
最善	6
左右同型	182
三	4
ウソの —	10
達 —	5
トビ —	6, 175
本当の —	10
眠 —	6
山月	196
残月	196

三剣	179
三々	2, 4, 9, 61, 74, 171
— 禁	63
復活 —	10
三手の読み	41
三ヒキ	5
四	4
達 —	4
トビ —	5, 175
四追い	5, 19
— 勝ち	5, 19
— 問題	3, 53
四三	4
の卵	171
四々	2, 4, 61, 174
— 禁	65
争竜の —	9
長蛇の —	9
両頭の —	9
事前工作	136
実戦	3
失着	6
四ノビ	5, 49, 167
— の善悪	49
— 無効	58
弱呼手	113
斜月	196
自由打ち	13, 195, 198
終盤	102
珠型	195
基本 —	195
珠型交替五珠自由打ち	198
珠型交替五珠 2 題打ち	199
珠型五珠題数提示選択打ち	199, 200
主図	53
松月	196
勝勢	13
定石	5, 184
焦点止め	147
序盤	102
新月	196
水月	196
瑞星	196
彗星	196
スカシ止め	134
筋	178
絶対止め	6
絶妙手	6
攻めの速さ	112
選択者	197, 199
先手	2, 4
— を取る	30
先手必勝	184, 198
争竜の四々	9

速度的大局観	102
疎星	196
大局観	
空間的 —	102
速度的 —	102
対局規定	12
対局時計	1, 12
対局マナー	12
題数	199
題数打ち	2, 199, 200
達三	5
達四	4
着手	4, 12
中盤	102
長星	196
長蛇の四々	9
長連	2, 4, 61
— 禁	67
長連筋	5
— の夏止め	10
直接止め	195
通信戦	3
突出し	103
詰連珠	3, 51
六路盤 —	202
提示者	197, 199
手筋	123
天元	1
投了	4
トビ三	6, 175
トビ四	5, 175
止める	5
夏止め	10
長連筋の —	10
握る	197
二重禁	68
日本連珠社	2, 205
二連	6
ネット対局	3
ネライ手	5, 71, 91
ノビる	5
ノリ押さえ勝ち	57
ノリ返し	6
ノリ切り勝ち	57
ノリ手	5, 30, 43, 172
配石趣向案	53
敗着	6
倍率案	53
波及	123
梯子	103
パス	12

斜引き	198
ハメる	5
早詰め	52
控え手	143
ヒク	5
必勝	13
先手 —	184, 198
フクミ手	5, 47, 89, 169
両 —	6, 59, 125
防ぎ手	5
復活三々	10
不詰め	52
変化	42
法則案	53
浦月	196
星	1
本当の三	10
待った	12
満局	2, 4, 12
見合い	124
ミセ手	5, 45, 85, 168
両 —	6, 45, 125
ミ二連結	145
妙手	6
明星	196
眠三	6
眠三連	180
名月	196
名人位挑戦手合い	200
槽	103
ヤスム	170
優勢	13
遊星	196
有利	13
四つ目	103
余詰め	52
読み	20
勝手 —	41
三手の —	41
読み切る	20
四珠交替打ち	200
嵐月	196
流星	196
両頭 of 四々	9
両フクミ手	6, 59, 125
両ミセ手	6, 45, 125
連結	126
ミ二 —	145
連珠	1
— 基本ルール	2
— 盤	1, 2

— 用具	1
— /ルールブック	2, 4
六路盤詰連珠	202
六腐	5

著者紹介：真野 芳久^{まの よしひさ}

1948 年 愛知県に生まれる

1968 年 大学連珠部に入部、京都連珠会に入会

1975 年 五段昇段

2009 年 30 年の休珠後に棋戦参加を再開

2013 年 第 51 期名人戦 A 級リーグに東海地区代表として出場

2014 年, 2015 年, 2016 年 世界選手権戦に出場

2015 年 公益社団法人日本連珠社理事、2016 年 同副理事長 (現在に至る)

連珠 (五目並べ) の基礎

2015 年 3 月 1 日

2017 年 11 月 1 日 初版第 2 刷

著者：真野 芳久

ga28735@gk2.so-net.ne.jp

発行：東海連珠会

連珠 (五目並べ) の基礎



五目 異野 芳久 著
新潟連珠会